



การพัฒนาหลักสูตรฝึกอบรมตามแนวคิด Cyber Friendly School Program เพื่อเสริมสร้าง
ความเห็นอกเห็นใจในโลกดิจิทัลสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น



ชินวัฒน์ วาสนาเรื่องสุทธิ

การค้นคว้าอิสระเสนอบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร
เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา หลักสูตรการศึกษามหาบัณฑิต

สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน

ปีการศึกษา 2567

ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยนเรศวร

การพัฒนาหลักสูตรฝึกอบรมตามแนวคิด Cyber Friendly School Program เพื่อเสริมสร้าง
ความเห็นอกเห็นใจในโลกดิจิทัลสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น



การค้นคว้าอิสระเสนอบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร
เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา หลักสูตรการศึกษามหาบัณฑิต

สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน

ปีการศึกษา 2567

ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยนเรศวร

การค้นคว้าอิสระ เรื่อง "การพัฒนาหลักสูตรฝึกอบรมตามแนวคิด Cyber Friendly School Program เพื่อเสริมสร้างความเห็นอกเห็นใจในโลกดิจิทัลสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น"

ของ ชินวัฒน์ วาสนาเรืองสุทธิ

ได้รับการพิจารณาให้นับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กอบสุข คงมนัส)

อาจารย์ที่ปรึกษาการค้นคว้าอิสระ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุรีย์พร สว่างเมฆ)

หัวหน้าภาควิชาการศึกษา



ชื่อเรื่อง	การพัฒนาหลักสูตรฝึกอบรมตามแนวคิด Cyber Friendly School Program เพื่อเสริมสร้างความเห็นอกเห็นใจในโลกดิจิทัลสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น
ผู้วิจัย	ชินวัฒน์ วาสนาเรืองสุทธิ
ประธานที่ปรึกษา	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กอบสุข คงมนัส
ประเภทสารนิพนธ์	การค้นคว้าอิสระ กศ.ม. หลักสูตรและการสอน, มหาวิทยาลัยนเรศวร, 2567
คำสำคัญ	แนวคิด Cyber Friendly School Program, ความเห็นอกเห็นใจในโลกดิจิทัล, หลักสูตรฝึกอบรม

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อสร้างและหาคุณภาพของหลักสูตรฝึกอบรมตามแนวคิด Cyber Friendly School Program เพื่อเสริมสร้างความเห็นอกเห็นใจในโลกดิจิทัล สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น 2) เพื่อทดลองใช้หลักสูตรฝึกอบรมตามแนวคิด Cyber Friendly School Program เพื่อเสริมสร้างความเห็นอกเห็นใจในโลกดิจิทัล สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น 3) เพื่อประเมินความคิดเห็นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นที่มีต่อหลักสูตรฝึกอบรมฯ ดำเนินการศึกษาค้นคว้าตามกระบวนการวิจัยและพัฒนา มีกลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 35 คน ที่ได้มาด้วยวิธีการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ หลักสูตรฝึกอบรมตามแนวคิด Cyber Friendly School Program แบบทดสอบวัดความรู้ตามแนวคิด Cyber Friendly School Program แบบประเมินตนเองด้านความเห็นอกเห็นใจในโลกดิจิทัล และแบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อหลักสูตรฝึกอบรม สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลประกอบด้วย ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และค่า t-test (dependent)

ผลการวิจัย พบว่า

1) หลักสูตรฝึกอบรม มี 7 องค์ประกอบ ได้แก่ หลักการ จุดมุ่งหมาย คำอธิบาย รายวิชา โครงสร้างหลักสูตรฝึกอบรมและสาระการเรียนรู้ แนวการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ แนวทางการวัดและประเมินผล และสื่อการเรียนรู้ และมีความเหมาะสมอยู่ในระดับเหมาะสมมากที่สุด ($\bar{X} =$

4.66, S.D. = 0.42) ผลการทดลองนำร่องหลักสูตรฝึกอบรม พบว่า หลักสูตรฝึกอบรมมีความเป็นไปได้ในการนำไปปฏิบัติจริง

2) นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ตามหลักสูตรฝึกอบรมมีความรู้ตามแนวคิด Cyber Friendly School Program หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน และนักเรียนมีความเห็นอกเห็นใจในโลกดิจิทัลอยู่ในระดับมาก (\bar{X} = 3.96)

3) ความคิดเห็นต่อหลักสูตรฝึกอบรมมีความรู้ตามแนวคิด Cyber Friendly School Program ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นมีความพึงพอใจในอยู่ระดับมาก (\bar{X} = 4.37)



Title	THE DEVELOPMENT OF TRAINING CURRICULUM ACCORDING TO CYBER FRIENDLY SCHOOL PROGRAM STRENGTHEN ON DIGITAL EMPATHY FOR LOWER SECONDARY SCHOOL STUDENTS
Author	Shinnawat Vassanaraengsutti
Advisor	Assistant Professor Kobsook Kongmanus, Ph.D.
Academic Paper	M.Ed. Independent Study in Curriculum and Instruction - (Plan B), Naresuan University, 2024
Keywords	Cyber Friendly School Program, Digital Empathy, Training Curriculum

ABSTRACT

The purposes were to: 1) developed curriculum and verify quality of training curriculum of Cyber Friendly School Program (CFSP), 2) experimented the training curriculum of CFSP and 3) evaluated the opinions of lower secondary school students towards the training curriculum of CFSP. The sample consisted of 35 seventh grade students and obtained by using purposive sampling. The research instruments were Training Curriculum of CFSP, pre-tests and post-test, Digital Empathy assessment and the students' opinion questionnaires. The data of this research were analyzed by mean, standard deviation, and t-test for dependent.

The results at each step were presented as follows:

1) The training curriculum of CFSP was consisted of 7 parts: principles, objectives, course description, course structure and learning contents, measurement and evaluation, and learning materials were appropriated at the highest level (\bar{X} = 4.66, S.D= 0.42). The curriculum was then piloted for the further improvement. Its result was at high level of appropriateness and ready for the implementation.

2) The students have a capability after learning higher than pretest.
And found that the digital empathy of students was the high level (X-bar = 3.96).

3) The evaluation of the curriculum found that the satisfaction of
students was at high level (X-bar = 4.37).



ประกาศคุณูปการ

ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูงในความกรุณาของผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. กอบสุข คงมันัส ประธานที่ปรึกษาการค้นคว้าอิสระ ที่ได้สละแรงกาย แรงใจ และเวลาอันมีค่ามาเป็นที่ปรึกษา รวมถึงยังคอยใส่ใจ ดูแล และเข้าใจในตัวผู้วิจัยจนการค้นคว้าอิสระฉบับนี้สำเร็จลุล่วง พร้อมทั้ง กราบขอบพระคุณคณะกรรมการวิทยานิพนธ์อันประกอบด้วย ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วิเชียร อังรังโสสถิสกุล และผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ชำนาญ ปาณาวงษ์ และคณะกรรมการผู้ทรงคุณวุฒิ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. เกษทิพย์ ศิริชัยศิลป์ ที่ได้กรุณาให้คำแนะนำ ตลอดจนแก้ไขข้อบกพร่องของการค้นคว้าอิสระ ด้วยความเอาใจใส่ จนทำให้การค้นคว้าอิสระฉบับนี้สำเร็จลุล่วงได้อย่างสมบูรณ์ ขอขอบพระคุณ รองศาสตราจารย์ ดร.วารินทร์ แก้วอุไร ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พิชญาภา ยวงสร้อย ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กิตติพงษ์ พุ่มพวง และคุณครูวาสนิณี ผุดผ่อง ที่ให้ความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบและประเมินเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย และให้คำแนะนำรวมถึงข้อเสนอแนะในการปรับปรุงเครื่องมือที่ผู้วิจัยสามารถนำไปใช้ในการพัฒนางานวิจัยได้อย่างมาก

ขอขอบคุณผู้อำนวยการโรงเรียนอนุบาลโกรกพระ (ประชาชนูทิศ) และโรงเรียนวัดนากลาง สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษานครสวรรค์ เขต 1 เป็นอย่างสูงที่ได้กรุณาให้ความอนุเคราะห์ในการเก็บรวบรวมข้อมูลเพื่อการวิจัยเกี่ยวกับหลักสูตรฝึกอบรมตามแนวคิด Cyber Friendly School Program เพื่อเสริมสร้างความเห็นอกเห็นใจในโลกดิจิทัลสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น รวมถึงขอบคูนนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ของโรงเรียนอนุบาลโกรกพระ (ประชาชนูทิศ) และโรงเรียนวัดนากลาง ที่ให้ความร่วมมือเป็นอย่างดีและร่วมแสดงความคิดเห็นในหลายเรื่อง จนการเก็บรวบรวมข้อมูลเป็นไปด้วยความเรียบร้อย

เหนือสิ่งอื่นใดขอกราบขอบพระคุณนางอัจฉริย์ วาสนาเรืองสุทธิ คุณป้าของผู้วิจัยที่ได้มอบชีวิต และโอกาสทางการศึกษา รวมไปถึงให้การสนับสนุนในทุก ๆ เรื่อง ให้ผู้วิจัยมีพลังกายและพลังใจในการทำวิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วง และขอขอบคุณเพื่อนๆ ในสาขาหลักสูตรและการสอนหลายๆคน ที่ให้ข้อคิดและกำลังใจต่อผู้วิจัยด้วยดีเสมอมา ผู้วิจัยหวังเป็นอย่างยิ่งว่า งานวิจัยฉบับนี้จะเป็นประโยชน์ต่อแนวทางการพัฒนาแนวคิด Cyber Friendly School Program และการเสริมสร้างความเห็นอกเห็นใจในโลกดิจิทัลสำหรับนักเรียนในทุกๆระดับชั้นต่อไป

ชินวัฒน์ วาสนาเรืองสุทธิ

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ค
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	จ
ประกาศคุุณูปการ.....	ช
สารบัญ.....	ซ
สารบัญตาราง.....	ฅ
สารบัญภาพ.....	ฐ
บทที่ 1 บทนำ.....	1
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	1
จุดมุ่งหมายของการวิจัย.....	6
ขอบเขตของงานวิจัย.....	7
นิยามศัพท์เฉพาะ.....	9
สมมติฐานของการวิจัย.....	11
บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	12
ความหมายของหลักสูตรและการพัฒนาหลักสูตร.....	13
ความหมายของการฝึกอบรม.....	24
แนวคิด Cyber Friendly School Program.....	37
แนวคิดด้านการเรียนโดยใช้ปัญหาเป็นฐาน.....	51
แนวคิดด้านความเห็นอกเห็นใจในโลกดิจิทัล.....	72
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	80

บทที่ 3	วิธีการดำเนินการวิจัย.....	86
	ขั้นตอนที่ 1 การสร้างและตรวจสอบคุณภาพหลักสูตรฝึกอบรมตามแนวคิด Cyber Friendly School Program เพื่อเสริมสร้างความเห็นอกเห็นใจในโลกดิจิทัล สำหรับ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น.....	86
	ขั้นตอนที่ 2 การทดลองใช้หลักสูตรฝึกอบรมตามแนวคิด Cyber Friendly School Program เพื่อเสริมสร้างความเห็นอกเห็นใจในโลกดิจิทัล สำหรับนักเรียนชั้น มัธยมศึกษาตอนต้น	95
	ขั้นตอนที่ 3 การประเมินความคิดเห็นต่อหลักสูตรฝึกอบรมตามแนวคิด Cyber Friendly School Program เพื่อเสริมสร้างความเห็นอกเห็นใจในโลกดิจิทัล สำหรับนักเรียนชั้น มัธยมศึกษาตอนต้น	104
	สถิติที่ใช้การวิเคราะห์ข้อมูล.....	105
บทที่ 4	ผลการวิจัย	108
	ตอนที่ 1 ผลการสร้างหลักสูตรฝึกอบรมตามแนวคิด Cyber Friendly School Program เพื่อเสริมสร้างความเห็นอกเห็นใจในโลกดิจิทัล สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา ตอนต้น.....	109
	ตอนที่ 2 ผลการทดลองใช้หลักสูตรฝึกอบรมตามแนวคิด Cyber Friendly School Program เพื่อเสริมสร้างความเห็นอกเห็นใจในโลกดิจิทัล สำหรับนักเรียนชั้น มัธยมศึกษาตอนต้น	124
	ตอนที่ 3 ผลการประเมินความคิดเห็นที่มีต่อการดำเนินการใช้หลักสูตรฝึกอบรมตาม แนวคิด Cyber Friendly School Program เพื่อเสริมสร้างความเห็นอกเห็นใจในโลก ดิจิทัล สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น.....	127
บทที่ 5	บทสรุป.....	129
	สรุปผลการวิจัย.....	129
	อภิปรายผล	130

ข้อเสนอแนะ	132
บรรณานุกรม	133
ภาคผนวก.....	142
ประวัติผู้วิจัย	208



สารบัญตาราง

	หน้า
ตาราง 1 แสดงการศึกษาองค์ประกอบของหลักสูตรฝึกอบรม	23
ตาราง 2 แสดงการสรุปขั้นตอน บทบาทของผู้สอน และบทบาทของผู้เรียนในการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน.....	67
ตาราง 3 แสดงการออกแบบวัดความรู้ความจากแนวคิด Cyber Friendly School Program	96
ตาราง 4 แสดงแบบแผนการวิจัย ศึกษากลุ่มเดียววัดก่อนและหลังการทดลอง	101
ตาราง 5 โครงสร้างฝึกอบรมตามแนวคิด Cyber Friendly School Program เพื่อเสริมสร้างความเห็นอกเห็นใจในโลกดิจิทัล สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น.....	110
ตาราง 6 แสดงผลการประเมินความเหมาะสมจากค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของหลักสูตรฝึกอบรมตามแนวคิด Cyber Friendly School Program เพื่อเสริมสร้างความเห็นอกเห็นใจในโลกดิจิทัล สำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น	113
ตาราง 7 แสดงผลการประเมินความเหมาะสมจากค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของเอกสารประกอบหลักสูตรฝึกอบรมตามแนวคิด Cyber Friendly School Program เพื่อเสริมสร้างความเห็นอกเห็นใจในโลกดิจิทัล สำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น	116
ตาราง 8 แสดงผลการประเมินความเหมาะสมจากค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 Contexts: บริบทของการใช้โซเชียลเน็ตเวิร์ค	117
ตาราง 9 แสดงผลการประเมินความเหมาะสมจากค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 Contacts: การติดต่อสื่อสารในโลกดิจิทัล	118
ตาราง 10 แสดงผลการประเมินความเหมาะสมจากค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 Confidentiality: ความปลอดภัยแห่งศตวรรษที่ 21	120

ตาราง 11 แสดงผลการประเมินความเหมาะสมจากค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ของแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 Conduct: “ประตุที่เราเลือกเองได้ว่า..อยากจะเข้าไปพบกับ อะไร”	121
ตาราง 12 แสดงผลการประเมินความเหมาะสมจากค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ของแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5 Content: นักเรียนจะรับมือกับการถูกกลั่นแกล้งในโลก ดิจิทัลอย่างไร?	122
ตาราง 13 แสดงผลเปรียบเทียบความรู้ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นที่ได้รับการ ฝึกอบรมตามหลักสูตรฝึกอบรมตามแนวคิด Cyber Friendly School Program เพื่อ เสริมสร้างความเห็นอกเห็นใจในโลกดิจิทัล ก่อนเรียนและหลังเรียน	125
ตาราง 14 แสดงผลความเห็นอกเห็นใจในโลกดิจิทัลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นที่ ได้รับการฝึกอบรมตามหลักสูตรฝึกอบรมตามแนวคิด Cyber Friendly School Program	125
ตาราง 15 แสดงผลการประเมินความเหมาะสมจากค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ของผลการประเมินความคิดเห็นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่มีต่อหลักสูตร ฝึกอบรม	127

สารบัญภาพ

	หน้า
ภาพ 1 แสดงการอธิบายความสัมพันธ์แต่ละองค์ประกอบของหลักสูตร.....	17
ภาพ 2 แสดงแนวคิด Cyber Friendly School Program.....	46
ภาพ 3 แสดงกรอบแนวคิดที่ใช้ในการวิจัย	85
ภาพ 4 แสดงผังมโนทัศน์หลักสูตรฝึกอบรมตามแนวคิด Cyber Friendly School Program เพื่อเสริมสร้างความเห็นอกเห็นใจในโลกดิจิทัลสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น .	112



บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ในโลกที่เชื่อมโยงกันเป็นเครือข่ายเทคโนโลยีอย่างทุกวันนี้ คงปฏิเสธไม่ได้ว่าขณะที่คนรุ่นหนึ่ง ต้องพยายามทำความรู้จักและเรียนรู้สิ่งแปลกใหม่อย่างโซเชียลมีเดีย คนอีกรุ่นหนึ่งกำลังเติบโตมาพร้อมกับโซเชียลมีเดียและดูเหมือนจะเข้าใจเทคโนโลยีเครือข่ายเหล่านี้ได้โดยอัตโนมัติ สำหรับคนรุ่นหนึ่งโซเชียลมีเดียอาจดูอันตรายและไม่น่าไว้วางใจ แต่สำหรับคนอีกรุ่นหนึ่ง มันอาจเป็นเพียงหนทางเดียวที่พวกเขาจะมีเสรีภาพและสังคมอย่างที่ต้องการ (ลลิตา ผลผลา, 2561) กับคำถามที่ว่า “อินเทอร์เน็ตจะสร้างสังคมที่ดีขึ้นหรือแย่ลง” ยังคงเป็นข้อถกเถียงสำคัญที่ยังหาคำตอบที่แน่ชัดไม่ได้ อินเทอร์เน็ตปฏิวัติโลกแห่งการสื่อสารอย่างไม่เคยเป็นมาก่อน มันนำพาความสามารถทางเทคโนโลยีอันน่าตื่นตาตื่นใจใหม่ ๆ แบบที่สื่อก่อนหน้าอย่างโทรเลข โทรศัพท์ วิทยุ โทรทัศน์ ไม่สามารถทำได้ ตัวอย่างเช่น การสื่อสารกับคนที่อยู่อีกซีกโลกเพียงนิ้วสัมผัสด้วยราคาที่ถูกลง การใช้แพลตฟอร์มอย่างอินสตาแกรม (Instagram) เปิดร้านขายของออนไลน์โดยแทบไม่มีต้นทุนใด ๆ การทำงานร่วมกับผู้อื่นเพื่อสร้างสารานุกรมที่ใหญ่ที่สุดในโลกอย่างวิกิพีเดีย (Wikipedia) การสร้างสรรค์เนื้อหาและเผยแพร่ให้คนทั่วโลกเห็นผ่านยูทูบ (YouTube) จนคุณอาจกลายเป็นคนโด่งดังเหมือนจัสติน บีเบอร์ หรือกระทั่งการใช้เฟสบุ๊ก (Facebook) ของประชาชนชาวอียิปต์เพื่อโค่นล้มระบอบเผด็จการ (วรพจน์ วงศ์กิจรุ่งเรือง, 2561) เครือข่ายสังคมออนไลน์จึงเป็นช่องทางในการติดต่อสื่อสาร การทำกิจกรรมต่างๆ แลกเปลี่ยนความคิดเห็น ข้อมูล แสดงความคิดเห็นของบุคคลหรือกลุ่มบุคคลผ่านอินเทอร์เน็ต และประยุกต์ใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในการดำรงชีวิตประจำวัน เช่น การสื่อสาร การศึกษา ความบันเทิง การตลาด สื่อสารการเมือง เป็นต้น ทำให้หลายคนให้ความสำคัญกับเครือข่ายสังคมออนไลน์มาก จนกลายเป็นส่วนหนึ่งของกิจวัตรประจำวันซึ่งหลายคนไม่สามารถขาดได้ (ปณิชา นิตติพรมงคล, 2554)

ในปัจจุบันเทคโนโลยีสารสนเทศก้าวหน้าขึ้น ทำให้การระรานทางไซเบอร์ หรือ Cyberbullying ได้ขยายตัวผ่านโลกไซเบอร์อย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ การระรานทางไซเบอร์คือการระราน กลั่นแกล้ง รังแกหรือคุกคามโดยเจตนาผ่านสื่อดิจิทัลหรือสื่อออนไลน์ เช่น โทรศัพท์มือถือ คอมพิวเตอร์ และแท็บเล็ต ผู้ที่ระรานจะส่งข้อความหรือรูปภาพผ่าน SMS, กล่องข้อความ และแอปพลิเคชัน หรือส่งผ่านออนไลน์ในโซเชียลมีเดีย, กระดานสนทนา หรือเกมออนไลน์ที่ผู้ใช้สามารถเปิดดู มีส่วนร่วมหรือแบ่งปันเนื้อหาได้การระรานลักษณะนี้มักกระทำซ้ำๆ

ไปยังเหยื่อหรือผู้ที่ถูกกลั่นแกล้ง โดยผู้รังแกจะเปิดเผย หรือปิดบังตัวตนก็ได้ วิธีการ คือ ส่งโพสต์ หรือ แชร์ข้อมูลด้านลบ เป็นเท็จ หยาบคาย และทำร้ายจิตใจผู้อื่น บางกรณีการระรานทางไซเบอร์ อาจรวมถึงการแชร์ข้อมูลส่วนตัวของผู้อื่นโดยมีเจตนาเพื่อที่จะทำให้เจ้าตัวอับอายหรือทำลายชื่อเสียง บางครั้งการระรานทางไซเบอร์เลยไปถึงระดับที่ผิดกฎหมายหรือเป็นอาชญากรรมได้ ประการสำคัญ การปฏิบัติต่อผู้อื่นโดยไม่เจตนา หรือไม่สุภาพ เพียงครั้งเดียว ไม่อาจถือว่าเป็นการกลั่นแกล้งได้ คุณลักษณะประการสำคัญของการระรานทางไซเบอร์คือ เป็นการกระทำที่จงใจ และกระทำต่อ ผู้ถูกกระทำซ้ำๆ หลายครั้ง (สถาบันสื่อเด็กและเยาวชน, 2561) ในขณะที่ มูลนิธิยุวพัฒน์ (2566) ได้ให้ความหมายของการการระรานทางไซเบอร์ (Cyberbullying) เป็นประเภทหนึ่งของการกลั่นแกล้งที่เกิดขึ้นใหม่และเป็นประเด็นปัญหาสำคัญในสังคม โดยใช้เครื่องมือสื่อสารเป็น เครื่องมือหลัก เช่น สมาร์ทโฟน แท็บเล็ต คอมพิวเตอร์เชื่อมต่อเครือข่ายสังคมออนไลน์ ไม่ว่าจะเป็น เฟสบุ๊ก ทวิตเตอร์ อินสตาแกรม แชน หรือเครือข่ายทางสังคม ออนไลน์อื่น ๆ ในการโจมตี ชูทำร้าย หรือใช้ถ้อยหยาบคาย การคุกคามทางเพศแบบออนไลน์ การแอบอ้างตัวตนของผู้อื่น การนำความลับ ของอีกฝ่ายมาเปิดเผย การหลอกลวง การสร้างกลุ่มในโซเชียลเพื่อโจมตีโดยเฉพาะ เพื่อให้อีกฝ่าย ขายหน้าหรือทนไม่ได้จนกลายเป็นปัญหาบานปลาย ซึ่งความน่ากลัวของการระรานทางไซเบอร์ ที่เพิ่มมากขึ้นหลากหลายมิติ เนื่องจากโลกไซเบอร์สามารถส่งต่อข้อมูลไปยังบุคคลอื่นได้อย่าง กว้างขวางและรวดเร็ว ส่งผลกระทบทางจิตใจต่อผู้ถูกระรานอย่างร้ายแรงจนอาจนำไปสู่ภาวะ โรคซึมเศร้าอันเป็นปัญหาทางจิตและการฆ่าตัวตายขึ้น โดยปัญหาเหล่านี้กำลังกลายเป็นปัญหาใหญ่ ที่เพิ่มจำนวนและทวีความรุนแรง เพิ่มมากขึ้นทุกขณะ (กองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์, 2563) ซึ่งปรากฏการณ์การระรานทางไซเบอร์ได้สร้างผลกระทบในกลุ่มวัยรุ่นหลายประเทศทั่วโลก จากรายงานของหน่วยงาน ETCB Organization (End To Cyber Bullying) ที่ได้รวบรวมสถิติ การระรานทางไซเบอร์ของวัยรุ่นในประเทศต่างๆ ไว้ตามปีที่ได้สำรวจดังนี้ เบลเยียม (2009) 34.3% ของวัยรุ่นเบลเยียมถูกระรานทางไซเบอร์หรือโทรศัพท์มือถือ โปแลนด์ (2009) 52 % ของวัยรุ่น โปแลนด์อายุ 12-17 ปีที่ใช้อินเทอร์เน็ต เคยถูกล่วงละเมิดผ่านทางเว็บหรือโทรศัพท์มือถือ เยอรมัน (2009) 14.1% ของนักเรียนที่เผชิญเหตุการณ์ที่ไม่ดีในรูปแบบต่างๆ เช่น การล่วงละเมิด การหมิ่นประมาท การหนีออกจากบ้าน การถูกล่อลวง อันเกิดจากการระรานทางไซเบอร์ ญี่ปุ่น (2007) 10% ของนักเรียนมัธยมเคยถูกล่วงละเมิดผ่านทางอีเมล เว็บไซต์ หรือ บล็อก สเปน (2010) 25-29% ของวัยรุ่นถูกระรานผ่านทางโทรศัพท์มือถือ หรืออินเทอร์เน็ต เกาหลีใต้ (2010) : 3 ใน 4 ของนักศึกษาในมหาวิทยาลัยเกาหลีใต้เคยตกเป็นเหยื่อของการถูกระรานทางไซเบอร์ นอกจากนี้ยังมี สถิติเกี่ยวกับการระรานทางไซเบอร์ของ Hinduja, S. & Patchin, J. W. (2010) ระบุว่า มีจำนวน นักเรียนที่เคยถูกกลั่นแกล้งทางอินเทอร์เน็ตกว่าร้อยละ 20 โดยประเด็นในการถูกกลั่นแกล้ง ที่มากที่สุด ได้แก่ การโพสต์ข้อความที่ทำร้ายจิตใจร้อยละ 13.7 การถูกปล่อยข่าวลือหรือเรื่องเสียหาย

ร้อยละ 12.9 เมื่อถูกกลั่นแกล้งทางอินเทอร์เน็ตเด็กและเยาวชนทั้งชายและหญิงจะรู้สึกโกรธมากที่สุด รองลงมาคือรู้สึกเสียใจ และอับอาย ตามลำดับ โดยเหื่อส่วนใหญ่มักจะเป็นเด็กที่มีความมั่นใจในตัวเองต่ำ (Low Self-Esteem) และยิ่งพบว่าเหื่อจากการรรานทางไซเบอร์ที่อยู่ในวัยมัธยมนั้น จะมีแนวโน้มฆ่าตัวตายสูง และการถูกกลั่นแกล้งโดยการส่งรูปภาพ ลามกอนาจาร หรือข้อความเกี่ยวกับเรื่องเพศ เป็นปัจจัยสำคัญในการคิดฆ่าตัวตายของเยาวชนมากกว่าการถูกรรานในรูปแบบอื่น (วัฒนาวดี ศรีวัฒนพงศ์ และพิมพ์ภา ธาณินพงศ์, 2558) ในขณะที่ Michael Nuccitelli (2013) ได้วิเคราะห์ไว้ว่าหากสังคมไม่เร่งแก้ไขการรรานทางไซเบอร์ตั้งแต่ตอนนี้ในปี 2020 จะถูกประกาศเป็นโรคระบาดทางดิจิทัล

ในขณะที่สังคมไทยกำลังพัฒนาเยาวชนให้เข้าถึงการสื่อสารด้วยอินเทอร์เน็ตและมีทักษะในการใช้อุปกรณ์ดิจิทัล แต่ก็มีเด็กจำนวนไม่น้อยที่เสี่ยงต่อการชานเทคโนโลยีในทางที่ผิด เช่น ใช้งานมากเกินความจำเป็น หรือการถูกรรานทางไซเบอร์ ในปัจจุบันประเทศไทยมีการรรานทางไซเบอร์ในลำดับที่ 5 ของโลก (กองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์, 2563) และจากข้อมูลเครือข่ายปกป้องเด็กและเยาวชนลดปัจจัยเสี่ยงทางสังคมร่วมกับศูนย์ฝึกและอบรมเด็กและเยาวชน (ชาย) บ้านกาญจนาภิเษก มูลนิธิเครือข่ายครอบครัว และเครือข่ายนักกฎหมายเพื่อเด็กและเยาวชน สนับสนุนโดยสำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (2563) ระบุว่า ผลสำรวจในกลุ่มเด็กอายุ 10 - 15 ปี จาก 15 โรงเรียน (อิวิวัฒน์ เนียมมีศรี, 2563) พบว่า ร้อยละ 91.79 เคยถูกกลั่นแกล้ง ส่วนวิธีที่ถูกกลั่นแกล้ง คือ การตบหัว ร้อยละ 62.07 รองลงมา ล้อบุพการี ร้อยละ 43.57 พุดจาเหยียดหยาม ร้อยละ 41.78 และอื่น ๆ เช่น นินทา ด่าทอ ชกต่อย ล้อปมด้อย พุดเชิงให้ร้าย เสียดสี รรานทางไซเบอร์ นอกจากนี้ 1 ใน 3 หรือ ร้อยละ 35.33 ระบุว่า เคยถูกกลั่นแกล้งประมาณภาคเรียนละ 2 ครั้ง และที่สำคัญ คือ 1 ใน 4 หรือ ร้อยละ 29.86 ถูกกลั่นแกล้งมากถึงสัปดาห์ละ 34 ครั้ง ส่วนคนที่แกล้ง คือ เพื่อน รุ่นพี่ รุ่นน้อง ร้อยละ 68.93 ดังนั้นการกลั่นแกล้ง ถือเป็นความรุนแรงอย่างหนึ่งและผลกระทบที่เห็นได้ชัด ร้อยละ 42.86 คิดจะโต้ตอบเอาคืน ร้อยละ 26.33 มีความเครียด ร้อยละ 18.2 ไม่มีสมาธิกับการเรียน ร้อยละ 15.73 ไม่อยากไปโรงเรียน ร้อยละ 15.6 เกือบตัว และร้อยละ 13.4 ซึมเศร้า จากข้อมูลดังกล่าวจะเห็นได้ว่าปัญหาการรรานทางไซเบอร์ของเด็กและเยาวชนไทยมีให้เห็นเป็นประจำและทวีความรุนแรงมากขึ้น ซึ่งเป็นปัญหาที่ส่งผลกระทบต่อร่างกายและจิตใจของผู้ตกเป็นเหื่อ การถูกรรานทางไซเบอร์ ซึ่งเป็นสาเหตุที่ทำให้เกิดความเครียดขาดความมั่นใจในตนเอง โรคซึมเศร้าทำร้ายตนเองหรือทำร้ายคนที่อ่อนกว่ารวมไปถึงการฆ่าตัวตาย ดังนั้นการป้องกันการรรานทางไซเบอร์สำหรับเด็กและเยาวชนเพื่อให้มี ภูมิคุ้มกันความเสี่ยงในการท่องโลกไซเบอร์ เช่น ไม่แชร์หรือโพสต์ข้อความใดๆ ที่กระทบต่อความรู้สึกของผู้อื่น ควรสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนอย่างสม่ำเสมอ หากพบสัญญาณที่ผิดปกติ ให้รีบหาวิธีที่จะเข้าช่วยเหลือ

เพื่อหาสาเหตุและรีบแก้ปัญหาโดยเร็ว และสอนให้นักเรียนรู้จักวิธีรับมือหากถูกระรานทางไซเบอร์ เป็นต้น

ถึงแม้ว่าการเข้าถึงข้อมูลข่าวสาร ตลอดจนการแสดงความคิดเห็นผ่านสื่อต่าง ๆ เป็นไปอย่างสะดวกรวดเร็วผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต แม้จะก่อให้เกิดผลดีหลายประการแต่ก็ก่อให้เกิดปัญหาขึ้นในสังคมได้เช่นกัน ยกตัวอย่างเช่น การขาดทักษะในการใช้สื่ออย่างปลอดภัย และการถูกระรานทางไซเบอร์ กระบวนการจัดการเรียนรู้อาจทำให้เยาวชนเกิดทักษะการเรียนรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล (Media Information Digital Literacy: MIDL) และมีคุณลักษณะที่สำคัญของพลเมือง (citizenship) จึงเป็นสิ่งที่ช่วยส่งเสริมสมรรถนะสำคัญของการเป็นพลเมืองโลกในศตวรรษที่ 21 ตามพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ.2542 แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2545 และ (ฉบับที่ 3) พ.ศ.2553 มาตราที่ ได้กำหนดให้การศึกษาต้องเป็นไปเพื่อพัฒนาคนไทยให้สามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุขและมาตราที่ 7 ได้ระบุให้คณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานกำหนดหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานเพื่อความเป็นไทย ความเป็นพลเมืองที่ดีของชาติ รวมถึงแผนพัฒนาการศึกษาของกระทรวงศึกษาธิการฉบับที่ 12 (พ.ศ.2560 - 2564) ได้ระบุตัวชี้วัดที่ 4 "ร้อยละคะแนนเฉลี่ยของผู้เรียนทุกระดับการศึกษาที่มีความเป็นพลเมืองและพลโลก" อีกทั้งยังถูกกำหนดในเป้าหมายรวมในข้อที่ 1 ระบุว่า "คนไทยมีคุณลักษณะเป็นคนไทยที่สมบูรณ์ สามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเองมีความเป็นพลเมืองต้นรู้ ทำประโยชน์ต่อส่วนรวม เป็นนวัตกรรม สร้างสรรค์ทางสังคม มีความสุขทั้งมิติทางกาย ใจ สังคมและจิตวิญญาณ มีวิถีชีวิตที่พอเพียง มีความเป็นไทย และมีความสามารถเชิงการแข่งขันในเวทีโลกได้อย่างมีศักดิ์ศรี" องค์การสหประชาชาติ (United Nations : UN) ได้จัดทำเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน (Sustainable Development Goals : SDGs) ทั้งหมด 17 ประการ ซึ่งเป็นพันธกิจที่ประเทศสมาชิกต้องนำไปพัฒนา โดยในหัวข้อที่ 4 ได้ระบุให้การจัดการศึกษาต้องเป็นไปเพื่อการพัฒนาที่ยั่งยืน การเป็นพลเมืองโลก และการอยู่ร่วมกันในวัฒนธรรมที่มีความหลากหลาย นอกจากคุณลักษณะที่สำคัญที่มุ่งเน้นผู้เรียนให้เป็นพลเมืองที่ในสังคมแล้ว ทักษะด้านสารสนเทศ สื่อ และเทคโนโลยี เป็นอีกหนึ่งในทักษะสำคัญในศตวรรษที่ 21 ที่ผู้เรียนต้องได้รับการพัฒนาเพื่อการรู้เท่าทันและนำไปปรับใช้ในการดำเนินชีวิตท่ามกลางสังคมที่มีความเปลี่ยนแปลง แผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2560 – 2579 ได้กำหนดวิสัยทัศน์ไว้ว่า "คนไทยทุกคนได้รับการศึกษาและเรียนรู้ตลอดชีวิตอย่างมีคุณภาพ ดำรงชีวิตอย่างเป็นสุขสอดคล้องกับหลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง และการเปลี่ยนแปลงของโลกในศตวรรษที่ 21" โดยมีเป้าหมายด้านผู้เรียน คือ มุ่งพัฒนาผู้เรียนทุกคนให้มีคุณลักษณะและทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 (3Rs8Cs) ซึ่งได้แก่คุณลักษณะความมีเมตตา กรุณา มีวินัย คุณธรรม และจริยธรรม (Compassion) (แนวทางการดำเนินการป้องกัน “การบูลลี่ในสถานศึกษา”, 2566)

ปัญหาการตกเป็นเหยื่อการระรานทางไซเบอร์ที่เด็กและเยาวชนไทยกำลังเผชิญอยู่นั้น เป็นปัญหาเดียวกันกับเด็กและเยาวชนในประเทศออสเตรเลียกำลังเผชิญอยู่ จากข้อมูลจาก Office of the eSafety Commissioner ของออสเตรเลีย พบว่า ในปี 2017 เด็กถึง 1 ใน 5 คน ได้รับผลกระทบจากระรานทางไซเบอร์ กว่า 44% ของวัยรุ่นออสเตรเลีย รายงานกว่าพวกเขาเจอประสบการณ์ลบขณะท่องโลกออนไลน์ในรอบ 6 เดือนที่ผ่านมา 15% ในนั้นถูกลอกหรือล่วงละเมิดออนไลน์ (eSafety Commissioner, 2021) ชาวออสเตรเลียมากกว่า 1 ใน 3 เคยถูกลอกในโลกออนไลน์ กลุ่มวัยรุ่นใช้เวลาอาทิตย์ละ 14.4 ชั่วโมง ท่องโลกออนไลน์ 30% เป็นเพศหญิงที่ถูกคุกคาม กว่า 44% พบเจอประสบการณ์ไม่ดีขณะใช้งาน 53% ถูกระรานทางไซเบอร์ 11% ส่งรูปภาพของตัวเองไปให้คนแปลกหน้าในโลกออนไลน์ 21% ถูกล่วงละเมิดทางเพศออนไลน์ 17.9% ของการระรานทางไซเบอร์มีแรงบันดาลใจมาจากเรื่องเชื้อชาติ และเพศทางเลือก ถูกระรานมากกว่าเพศปกติถึง 3 เท่า (Edith Cowan University, 2023) จากสถิติการระรานทางไซเบอร์ที่กล่าวมา ทาง The University of Western Australia, Edith Cowan University, Flinders University และ Curtin University of Technology ที่ได้รับทุนสนับสนุนจาก Western Australian Health Promotion Foundation (Healthway) ได้ร่วมกันสร้างและพัฒนา Cyber Friendly School Program เพื่อให้ทุกโรงเรียนในออสเตรเลียนำโปรแกรมนี้ไปใช้ในการป้องกันการระรานทางไซเบอร์ในกลุ่มนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา ผ่าน “5Cs” 1) Contexts 2) Contacts 3) Confidentiality 4) Conduct และ 5) Content ซึ่งโปรแกรมนี้ประสบความสำเร็จ จากสถิติการตกเป็นเหยื่อในโลกไซเบอร์ที่ลดลง เมื่อเปรียบเทียบกับโปรแกรมป้องกันการระรานที่ใช้ในโรงเรียนมาก่อนหน้านี้ และด้วยเหตุผลเหล่านี้ ทางผู้วิจัยจึงได้นำแนวคิด Cyber Friendly School Program มาพัฒนาเป็นหลักสูตรฝึกอบรมภายใต้ชื่อ การพัฒนาหลักสูตรฝึกอบรมตามแนวคิด Cyber Friendly School Program โดยที่มีเป้าหมายเสริมสร้างภูมิคุ้มกันให้นักเรียนห่างไกลจากการระรานทางไซเบอร์ ผ่าน “5Cs” 1) บริบทออนไลน์ที่นักเรียนใช้เวลาอยู่ 2) การติดต่อในโลกออนไลน์ที่พวกเขาสร้างขึ้น 3) วิธีที่พวกเขาจัดการกับการรักษาความลับ (ความเป็นส่วนตัว) 4) ความประพฤติและทักษะออนไลน์ของพวกเขา และ 5) เนื้อหาที่พวกเขาเข้าถึงโปรแกรมนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาผู้เรียนให้เกิดความเห็นอกเห็นใจในโลกดิจิทัลขณะใช้โซเชียลมีเดีย โดยเน้นไปที่การสื่อสารเชิงบวก ความสามารถในการปรับตัวของแต่ละบุคคล การจัดการตนเอง การแก้ไข ข้อขัดแย้ง และความรับผิดชอบต่อสังคม

เนื่องจากในโลกไซเบอร์เป็นสังคมของพลเมืองดิจิทัลที่มีอัตลักษณ์หลากหลาย โลกทัศน์ และวัฒนธรรมแตกต่างกัน แต่ทุกคนล้วนเชื่อมต่อกันด้วยอินเทอร์เน็ตและอุปกรณ์ดิจิทัล และด้วยความเป็นสื่อใหม่ที่ใช้สื่อสารกันผ่านหน้าจอ ไม่ได้ติดต่อสื่อสารกันแบบซึ่งหน้าเหมือนในชีวิตจริงจึงยากที่จะเข้าใจและรับรู้อารมณ์ความเจ็บปวดของอีกฝ่าย และทำให้ผู้ใช้งานอินเทอร์เน็ต

จำนวนไม่น้อยโดยเฉพาะเด็กรุ่นใหม่ que เข้าสู่โลกออนไลน์หลงลืมไปว่าตนเองกำลังมีปฏิสัมพันธ์กับคนจริง ๆ ที่มีความรู้สึกอารมณ์และความเจ็บปวดได้เมื่ออ่านข้อความที่ส่งผลลบลต่อจิตใจของเขา (มูลนิธิส่งเสริมสื่อเด็กและเยาวชน, 2563) และเนื่องด้วยหลักสูตรฝึกอบรมตามแนวคิด Cyber Friendly School Program โดยที่มีเป้าหมายเสริมสร้างภูมิคุ้มกันให้นักเรียนห่างไกลจากการระรานทางไซเบอร์ การสร้างทักษะการเอาใจเขามาใส่ใจเราทางดิจิทัลนั้นมีความสอดคล้องและเชื่อมโยงกับเนื้อหาของหลักสูตรหลักสูตรฝึกอบรมตามแนวคิด Cyber Friendly School Program การส่งเสริมให้นักเรียนใช้เทคโนโลยีอย่างมีจริยธรรมและเกิดความเห็นอกเห็นใจต่อผู้อื่นในโลกดิจิทัล จึงเป็นที่มาของแนวคิดที่จะทำให้การฝึกอบรมครั้งนี้ประสบความสำเร็จ การนำแนวคิด Cyber Friendly School Program มาจัดหลักสูตรฝึกอบรม เพื่อให้นักเรียนเกิดความเห็นอกเห็นใจในโลกดิจิทัล จะเป็นการลดปัญหา การระรานทางไซเบอร์ เพราะการเอาใจเขามาใส่ใจเราจะช่วยสร้างสายใยความรู้สึกระหว่างผู้ใช้งานร่วมกัน สร้างความรู้สึกห่วงใย มีเมตตา และเอื้ออาทรให้แม้แต่กับคนที่เราไม่รู้จัก และคนที่ถูกระรานในโลกไซเบอร์ คนที่ถูกปฏิบัติอย่างไม่เป็นธรรมโดยสมาชิกอื่นในสังคมออนไลน์ และยังมีส่วนทำให้ผู้มีพฤติกรรมระรานผู้อื่นบนโลกไซเบอร์ หรือใช้วาจาแสดงความเกลียดชังผู้อื่นทางออนไลน์หันมารับรู้ความรู้สึกนึกคิดและรู้จักแบ่งปันความรู้สึกของผู้ถูกระทำบ้าง ซึ่งจะทำให้เขาปรับเปลี่ยนพฤติกรรมการใช้เทคโนโลยีในทางที่ผิด หันมาเอาใจเขามาใส่ใจเรา และรู้จักการใช้เทคโนโลยีอย่างมีจริยธรรมมากขึ้น โดยเสริมสร้างให้นักเรียนเกิดความเห็นอกเห็นใจในโลกดิจิทัลที่ประกอบไปด้วยองค์ประกอบ 3 ด้าน คือ 1) การเห็นอกเห็นใจถึงด้านการคิด(Cognitive Empathy) 2) การเห็นอกเห็นใจถึงด้านอารมณ์ (Affective Empathy) และ 3) การเห็นอกเห็นใจถึงด้านพฤติกรรม (Behavioral Empathy) ซึ่งองค์ประกอบทั้ง 3 ด้าน มีความสำคัญต่อการเสริมสร้างให้นักเรียนเกิดความเห็นอกเห็นใจในโลกดิจิทัล ใช้เทคโนโลยีอย่างมีจริยธรรม รู้จักการสื่อสารและมีปฏิสัมพันธ์กับผู้ใช้งานอื่นด้วยมารยาทอันดี ไม่เพิกเฉยเมื่อเห็นผู้อื่นได้รับการปฏิบัติอย่างไม่ถูกต้องในสังคมและเป็นการลดปัญหาการระรานทางไซเบอร์ลงได้

จุดมุ่งหมายของการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้มีจุดมุ่งหมายหลัก เพื่อพัฒนาหลักสูตรฝึกอบรมตามแนวคิด Cyber Friendly School Program เพื่อเสริมสร้างความเห็นอกเห็นใจในโลกดิจิทัล สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น จุดมุ่งหมายของการวิจัย มีดังนี้

1. เพื่อสร้างและหาคุณภาพของหลักสูตรฝึกอบรมตามแนวคิด Cyber Friendly School Program เพื่อเสริมสร้างความเห็นอกเห็นใจในโลกดิจิทัล สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น
2. เพื่อทดลองใช้หลักสูตรฝึกอบรมตามแนวคิด Cyber Friendly School Program เพื่อเสริมสร้างความเห็นอกเห็นใจในโลกดิจิทัล สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

2.1 เพื่อการเปรียบเทียบความรู้ตามแนวคิด Cyber Friendly School Program ก่อนเรียนและหลังเรียน

2.2 เพื่อเปรียบเทียบความเห็นอกเห็นใจในโลกดิจิทัลของนักเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน

3. เพื่อประเมินความคิดเห็นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นที่มีต่อหลักสูตรฝึกอบรมตามแนวคิด Cyber Friendly School Program เพื่อเสริมสร้างความเห็นอกเห็นใจในโลกดิจิทัล

ขอบเขตของงานวิจัย

ผู้วิจัยได้ดำเนินการวิจัยเป็น 3 ขั้นตอน ตามกระบวนการวิจัยและพัฒนา (Research and Development) โดยกำหนดขอบเขตเป็น 3 ด้าน คือ ขอบเขตด้านแหล่งข้อมูล ขอบเขตด้านเนื้อหา และขอบเขตด้านตัวแปร ซึ่งมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

ขั้นตอนที่ 1 การสร้างและหาประสิทธิภาพของหลักสูตรฝึกอบรมตามแนวคิด Cyber Friendly School Program เพื่อเสริมสร้างความเห็นอกเห็นใจในโลกดิจิทัล สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

ขอบเขตด้านแหล่งข้อมูล

1. ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 ท่าน เพื่อตรวจสอบความเหมาะสมขององค์ประกอบต่าง ๆ ของหลักสูตรฝึกอบรมตามแนวคิด Cyber Friendly School Program เพื่อเสริมสร้างความเห็นอกเห็นใจในโลกดิจิทัล สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

2. นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนอนุบาลโกรกพระ (ประชาชนูทิศ) จำนวน 12 คน ที่เข้าร่วมการทดลองใช้บางส่วนของหลักสูตร

ขอบเขตด้านเนื้อหา

ในการสร้างหลักสูตรฝึกอบรมครั้งนี้ ผู้วิจัยได้กำหนดขอบเขตและรายละเอียดของหลักสูตรฝึกอบรม ดังนี้

1. หลักสูตรฝึกอบรมตามแนวคิด Cyber Friendly School Program เพื่อเสริมสร้างความเห็นอกเห็นใจในโลกดิจิทัล สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ประกอบด้วย บทเรียนมีเป้าหมายเพื่อลดอันตรายของนักเรียนผ่าน “5Cs” 1) บริบทออนไลน์ที่นักเรียนใช้เวลาอยู่ 2) การติดต่อในโลกออนไลน์ที่พวกเขาสร้างขึ้น 3) วิธีที่พวกเขาจัดการกับการรักษาความลับ (ความเป็นส่วนตัว) 4) ความประพฤติและทักษะออนไลน์ของพวกเขา และ 5) เนื้อหาที่เยาวชนเข้าถึงโดยหลักสูตรฝึกอบรมมีองค์ประกอบ ได้แก่ 1) หลักการของหลักสูตรฝึกอบรม 2) จุดมุ่งหมายของ

หลักสูตรฝึกอบรม 3) คำอธิบายรายวิชาหลักสูตรฝึกอบรม 4) โครงสร้างหลักสูตรฝึกอบรม
5) แนวการจัดกิจกรรมการฝึกอบรม 6) แนวทางการวัดและประเมินผล และ 7) สื่อการเรียนรู้

2. เอกสารประกอบหลักสูตรฝึกอบรม เป็นเอกสารคู่มือการใช้หลักสูตรที่จัดทำขึ้นเพื่อให้
รายละเอียดที่เกี่ยวกับการนำหลักสูตรฝึกอบรมไปใช้ในการจัดการเรียนการสอน เพื่อให้ผู้ใช้หลักสูตร
เกิดความเข้าใจและสามารถนำหลักสูตรไปใช้ได้จริง แบ่งออกเป็น 2 ตอน คือ

ตอนที่ 1 คำชี้แจงวิธีการจัดการเรียนการสอน เป็นเอกสารที่ผู้วิจัยจัดทำขึ้นเพื่อให้
รายละเอียดเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้ตามหลักสูตรฝึกอบรมทั้งหมดตั้งแต่ขั้นเตรียมการสำหรับครู
ชั้นดำเนินการสอน และขั้นการวัดและประเมินผล

ตอนที่ 2 หน่วยการเรียนรู้และแผนการจัดการเรียนรู้ เป็นเอกสารที่ผู้วิจัยจัดทำเพื่อให้
ทราบถึงหน่วยการเรียนรู้และแนวทางการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนในแต่ละแผนการ
จัดการเรียนรู้ตามหลักสูตรฝึกอบรม ซึ่งประกอบไปด้วย ดังนี้ 1) หลักการของหลักสูตรฝึกอบรม
2) จุดมุ่งหมายของหลักสูตรฝึกอบรม 3) คำอธิบายรายวิชาหลักสูตรฝึกอบรม 4) โครงสร้างหลักสูตร
ฝึกอบรม 5) แนวการจัดกิจกรรมการฝึกอบรม 6) แนวทางการวัดและประเมินผล และ
7) สื่อการเรียนรู้

ขอบเขตด้านตัวแปร

ตัวแปรที่ศึกษาได้แก่ ความเหมาะสมของหลักสูตรฝึกอบรมและเอกสารประกอบหลักสูตร
ฝึกอบรม

ขั้นตอนที่ 2 การทดลองใช้หลักสูตรฝึกอบรมตามแนวคิด Cyber Friendly School
Program เพื่อเสริมสร้างความเห็นอกเห็นใจในโลกดิจิทัล สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

ขอบเขตด้านเนื้อหา

การจัดการเรียนการสอนตามแนวคิด Cyber Friendly School Program เพื่อเสริมสร้าง
ความเห็นอกเห็นใจในโลกดิจิทัล สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น จำนวน 5 แผน ใช้เวลา
10 ชั่วโมง และใช้เวลา 2 ชั่วโมง สำหรับปฐมนิเทศ ทำแบบวัดความรู้และแบบวัดความเห็นอกเห็นใจ
ในโลกดิจิทัลก่อนและหลังเรียน รวมเป็น 12 ชั่วโมงเพื่อให้นักเรียนเกิดความเห็นอกเห็นใจ
ในโลกดิจิทัล รายละเอียดดังนี้

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 Contexts: บริบทของการใช้โซเชียลเน็ตเวิร์ค (2 ชั่วโมง)

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 Contacts: การติดต่อสื่อสารในโลกดิจิทัล (2 ชั่วโมง)

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 Confidentiality: ความปลอดภัยแห่งศตวรรษที่ 21 (2 ชั่วโมง)

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 Conduct: “ประตูที่เราเลือกเองได้ว่า..อยากจะทำอะไร
พบกับอะไร” (1 ชั่วโมง)

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5 Content: นักเรียน จะรับมือกับการถูกกลั่นแกล้งในโลกดิจิทัลอย่างไร? (3 ชั่วโมง)

ขอบเขตด้านแหล่งข้อมูล

นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนวัดนากลาง จำนวน 35 คน โดยวิธีการ เลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling)

ขอบเขตด้านตัวแปร

ตัวแปรต้น ได้แก่ การอบรมด้วยหลักสูตรฝึกอบรมตามแนวคิด Cyber Friendly School Program

ตัวแปรตาม ได้แก่ 1. ความรู้ตามแนวคิด Cyber Friendly School Program

2. ความเห็นอกเห็นใจในโลกดิจิทัล ในนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

ขอบเขตด้านระยะเวลา

ระยะเวลาที่ใช้ในการทดลอง ใช้เวลา 12 ชั่วโมง

ขั้นตอนที่ 3 การประเมินความคิดเห็นต่อหลักสูตรฝึกอบรมตามแนวคิด Cyber Friendly School Program เพื่อเสริมสร้างความเห็นอกเห็นใจในโลกดิจิทัล สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

ขอบเขตด้านแหล่งข้อมูล

นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนวัดนากลาง ที่เป็นกลุ่มทดลอง จำนวน 35 คน ประเมินความคิดเห็นต่อการดำเนินการใช้หลักสูตรฝึกอบรมหลังจบการฝึกอบรม

ขอบเขตด้านเนื้อหา

ในขั้นตอนนี้มุ่งเน้นการประเมินหลักสูตรฝึกอบรมภายหลังการดำเนินการโดยมีตัวชี้วัดคือความคิดเห็นต่อหลักสูตรฝึกอบรมตามแนวคิด Cyber Friendly School Program พิจารณาจากความคิดเห็นของนักเรียนที่ได้เข้าร่วมในการพัฒนาหลักสูตรฝึกอบรมและได้รับผลกระทบจากการดำเนินการใช้หลักสูตรฝึกอบรม

ขอบเขตด้านตัวแปร

ตัวแปรที่ศึกษา ได้แก่ ความคิดเห็นต่อการดำเนินการใช้หลักสูตรฝึกอบรมตามแนวคิด Cyber Friendly School Program จากนักเรียนที่ได้เข้าร่วมในการพัฒนาหลักสูตรฝึกอบรมและได้รับผลกระทบจากการดำเนินการใช้หลักสูตรฝึกอบรม

นิยามศัพท์เฉพาะ

ผู้วิจัยได้กำหนดนิยามศัพท์เฉพาะของการวิจัยเพื่อให้เกิดความเข้าใจที่ตรงกัน ดังนี้

1. แนวคิด Cyber Friendly School Program หมายถึง การเรียนการสอนตามแนวคิด Cyber Friendly School Program ที่มีเป้าหมายเพื่อลดอันตรายของนักเรียนผ่าน “5Cs” ซึ่งประกอบไปด้วย 1) Contexts : บริบทของการใช้โซเชียลเน็ตเวิร์คที่ปลอดภัยจากความเสี่ยงในโลกไซเบอร์ 2) Contacts : การติดต่อสื่อสารในโลกดิจิทัลอย่างมีจริยธรรม รู้จักการเข้าอกเข้าใจ และเห็นอกเห็นใจ 3) Confidentiality : ความปลอดภัยแห่งศตวรรษที่ 21 ซึ่งความปลอดภัยออนไลน์นั้นแยกไม่ออกจากความเป็นส่วนตัวและต้องพิจารณาควบคู่กันเสมอ 4) Conduct : “ประตูที่เราเลือกเองได้ว่า อยากจะเข้าไปพบกับอะไร” แม้อินเทอร์เน็ตจะถูกมองว่าเป็นพื้นที่ที่เต็มไปด้วยความโหดร้ายแต่อินเทอร์เน็ตก็เป็นเครื่องมือแพร่ขยายความดีด้วยเช่นกัน และ 5) Content : นักเรียนจะรับมือกับการถูกกลั่นแกล้งในโลกดิจิทัลอย่างไร? รวมถึงการรู้จักกับสิทธิ ความรับผิดชอบ ช่วยกันสร้างจิตสำนึกและจริยธรรมในการอยู่ร่วมกันในโลกยุคใหม่

2. หลักสูตรฝึกอบรมตามแนวคิด Cyber Friendly School Program เพื่อเสริมสร้างความเห็นอกเห็นใจในโลกดิจิทัล หมายถึง เอกสารที่ใช้กำหนดแนวทางในการฝึกอบรมนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นให้มีความเห็นอกเห็นใจในโลกดิจิทัลตามแนวคิด Cyber Friendly School Program มีองค์ประกอบ ได้แก่ 1) หลักการของหลักสูตรฝึกอบรม 2) จุดมุ่งหมายของหลักสูตรฝึกอบรม 3) คำอธิบายรายวิชาหลักสูตรฝึกอบรม 4) โครงสร้างหลักสูตรฝึกอบรม 5) แนวการจัดการกิจกรรมการฝึกอบรม 6) แนวทางการวัดและประเมินผล และ 7) สื่อการเรียนรู้

3. การระรานทางไซเบอร์ (Cyberbullying) หมายถึง การใช้เทคโนโลยีเป็นเครื่องมือในการกลั่นแกล้ง รังแก คุกคามหรือระรานโดยเจตนา ผ่านสื่อไซเบอร์หรือโลกดิจิทัล โดยผู้ที่ระรานมักจะกระทำความผิดกรรมซ้ำๆ ไปยังเหยื่อหรือผู้ที่ถูกระรานไม่ว่าจะเป็น การปะทะคารม, การก่อกวน, การใส่ร้ายป้ายสี, การปลอมตัวเป็นบุคคลอื่น, การเผยแพร่รูปภาพหรือข้อมูลส่วนตัว, การขับออกจากกลุ่มหรือการคว่ำบาตร, การเฝ้าติดตามทางอินเทอร์เน็ต, การถ่ายคลิปวิดีโอและนำไปเผยแพร่ลงบนอินเทอร์เน็ต และการส่งสิ่งที่มีความล่อแหลมทางเพศ โดยผู้ระรานจะเปิดเผยหรือปิดบังตัวตนก็ได้ บางครั้งการระรานทางไซเบอร์มีเจตนาเพื่อที่จะทำให้ผู้ถูกระรานอับอายหรือทำลายชื่อเสียงและบางครั้งการระรานทางไซเบอร์เลยไปถึงระดับที่ผิดกฎหมายหรือเป็นอาชญากรรมได้

4. ความเห็นอกเห็นใจในโลกดิจิทัล หมายถึง ความสามารถในการรับรู้และตอบสนองต่อความคิดและความรู้สึกของผู้อื่นเสมือนว่าเรากำลังเผชิญเหตุการณ์เดียวกับบุคคลนั้นในโลกเสมือนจริง เป็นทักษะที่ช่วยให้เราใช้เทคโนโลยีอย่างมีจริยธรรม และสร้างสรรค์สังคมทั้งออนไลน์และออฟไลน์ให้ดีขึ้น ซึ่งประกอบไปด้วย

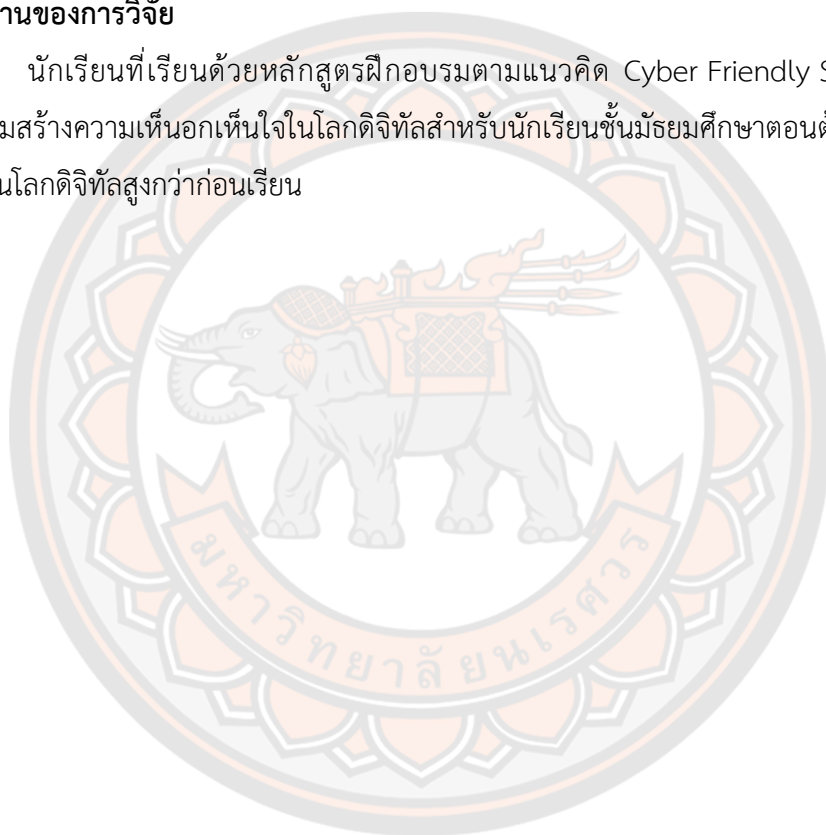
1) ความเห็นอกเห็นใจด้านการคิด (Cognitive Empathy) คือ ความสามารถทางความคิดที่จะเข้าใจทัศนคติของผู้อื่น โดยการสวมบทบาททางความคิดหรือมองในมุมมองของผู้อื่น

2) **ความเห็นอกเห็นใจด้านอารมณ์ (Affective Empathy)** คือ ความสามารถในการรับรู้ และไวต่ออารมณ์และความรู้สึกของผู้อื่น เป็นการแบ่งปันประสบการณ์ทางอารมณ์ของผู้อื่น โดยการมีปฏิกิริยาตอบสนองที่เหมาะสม สามารถเข้าใจได้ว่าผู้อื่นแตกต่างจากตนเอง

3) **ความเห็นอกเห็นใจด้านพฤติกรรม (Behavioral Empathy)** คือ ความสามารถในการถ่ายทอดและแสดงออกถึงความเข้าใจในความคิด อารมณ์ และความรู้สึกของผู้อื่นในรูปแบบของพฤติกรรม และหมายรวมถึงการที่บุคคลแรกสามารถสื่อสารถึงความเข้าใจในความรู้สึกที่มีต่อบุคคลที่สองและบุคคลที่สองสามารถรับรู้ได้

สมมติฐานของการวิจัย

นักเรียนที่เรียนด้วยหลักสูตรฝึกอบรมตามแนวคิด Cyber Friendly School Program เพื่อเสริมสร้างความเห็นอกเห็นใจในโลกดิจิทัลสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น มีความเห็นอกเห็นใจในโลกดิจิทัลสูงกว่าก่อนเรียน



บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการวิจัยการพัฒนาหลักสูตรฝึกอบรมตามแนวคิด Cyber Friendly School Program เพื่อเสริมสร้างความเห็นอกเห็นใจในโลกดิจิทัล สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ผู้วิจัยได้ศึกษาสาระสำคัญจากตำรา แนวคิด ทฤษฎี ตลอดจนเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อใช้เป็นแนวทางในการศึกษาค้นคว้า ดังต่อไปนี้

1. หลักการหลักสูตรฝึกอบรม
 - 1.1 ความหมายของหลักสูตร
 - 1.2 ความหมายของหลักสูตรฝึกอบรม
 - 1.3 องค์ประกอบของหลักสูตร
 - 1.4 องค์ประกอบของหลักสูตรฝึกอบรม
 - 1.5 การประเมินหลักสูตร
2. ความหมายของการฝึกอบรม
 - 2.1 ความหมายของการฝึกอบรม
 - 2.2 ประโยชน์ของการฝึกอบรม
 - 2.3 ความจำเป็นในการฝึกอบรม
 - 2.4 ประเภทของการฝึกอบรม
 - 2.5 กระบวนการฝึกอบรม
3. แนวคิด Cyber Friendly School Program
 - 3.1 วัตถุประสงค์ของแนวคิด Cyber Friendly School Program
 - 3.2 หลักการของแนวคิด Cyber Friendly School Program
 - 3.3 การสร้างและพัฒนาแนวคิด Cyber Friendly School Program
 - 3.4 การนำแนวคิด Cyber Friendly School Program ไปใช้
4. แนวคิดด้านการเรียนโดยใช้ปัญหาเป็นฐาน
 - 4.1 ความหมายของการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน
 - 4.2 ลักษณะของปัญหาในการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน
 - 4.3 ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน
 - 4.4 ประโยชน์ของการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน

5. แนวคิดด้านความเห็นอกเห็นใจในโลกดิจิทัล
 - 5.1 ความหมายของความเห็นอกเห็นใจ
 - 5.2 ความหมายของความเห็นอกเห็นใจในโลกดิจิทัล
 - 5.3 องค์ประกอบของความเห็นอกเห็นใจในโลกดิจิทัล
6. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
 - 6.1 งานวิจัยในประเทศ
 - 6.2 งานวิจัยต่างประเทศ

ความหมายของหลักสูตรและการพัฒนาหลักสูตร

ความหมายของหลักสูตร

หลักสูตรเป็นคำในภาษาอังกฤษว่า “Curriculum” มีรากศัพท์ตามภาษาละตินว่า “Currere” หมายถึง “Running Course” หรือเส้นชัยที่ใช้ในการวิ่ง ต่อมาศัพท์คำนี้มาใช้ในทางการศึกษาว่า "Running Sequence of Course or Learning Experiences" หมายถึงการจบหลักสูตรใดๆ จำเป็นต้องฝ่าฟัน ความยากของวิชาหรือประสบการณ์การเรียนรู้ต่างๆ เปรียบเหมือนนักวิ่งที่ต้องวิ่งฝ่าฟันอุปสรรคเพื่อให้ได้รับชัยชนะ (รุ่งทิวา จันทน์วัฒนวงษ์, 2557) หลักสูตรมีนักวิชาการและนักการศึกษาให้ความหมายรวมถึง “Syllabus” ด้วย แต่ในปัจจุบันนิยมใช้ คำว่า Curriculum มากกว่า

สงัด อุทรานันท์ (2532) ได้กล่าวถึงหลักสูตร ไว้ 4 ลักษณะ ดังนี้

1. หลักสูตร คือ สิ่งที่สร้างขึ้นในลักษณะของรายวิชา ซึ่งประกอบไปด้วยเนื้อสาระที่จัดเรียงลำดับความยากง่าย หรือเป็นขั้นตอนอย่างดีแล้ว
2. หลักสูตร ประกอบด้วยประสบการณ์ทางการเรียนการสอน ซึ่งได้วางแผนล่วงหน้าเพื่อมุ่งหวังจะให้ผู้เรียนได้เปลี่ยนแปลงพฤติกรรมไปในทางที่เขาต้องการ
3. หลักสูตร เป็นสิ่งที่สังคมสร้างขึ้นสำหรับให้ประสบการณ์ทางการศึกษาแก่เด็กในโรงเรียน
4. หลักสูตร ประกอบด้วยมวลประสบการณ์ทั้งหมดของผู้เรียน ซึ่งเขาได้ทำได้รับรู้และได้ตอบสนองต่อการแนะนำของโรงเรียน

กระทรวงศึกษาธิการ (2551) ได้ให้คำนิยามของหลักสูตรว่า เป็นข้อกำหนดเกี่ยวกับจุดหมาย เป้าหมาย แนวทาง วิธีการ และเนื้อหาสาระในการส่งเสริมการพัฒนาผู้เรียนแบบองค์รวมอย่างชัดเจน เพื่อให้ผู้เรียนมีความรู้ ความสามารถ ทักษะคิดและพฤติกรรมตามที่กำหนดในจุดมุ่งหมายของการศึกษา

พจนานุกรมศัพท์ศึกษาศาสตร์ ฉบับราชบัณฑิตยสถาน (2555) ได้ให้คำนิยามของ “หลักสูตร” หมายถึง แผนการจัดการศึกษาที่ประมวลเนื้อหาสาระ ประสบการณ์ และกิจกรรมต่าง ๆ

โดยมีองค์ประกอบสำคัญ ได้แก่ หลักการ จุดหมาย สาระการเรียนรู้ แนวทางการจัดกิจกรรม การเรียนรู้ สื่อการเรียนการสอน การวัดและประเมินผลการเรียนรู้ เพื่อให้ผู้เรียนมีพัฒนาการต่าง ๆ ตามจุดหมายที่กำหนดไว้

สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ (2556) ได้ให้คำนิยาม ความหมายของหลักสูตร ไว้ว่า “หลักสูตร” เป็นการบูรณาการเชื่อมโยงสาระการเรียนรู้กับบริบทสภาพแวดล้อม สังคม ชุมชน ทำให้ผู้เรียนมีทักษะกระบวนการคิด การวิเคราะห์และมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในระดับที่ดีขึ้น เกิดทักษะการเรียนรู้ มีความรู้ ความคิดวิเคราะห์ที่สามารถแก้ปัญหาของตนเองและชุมชน วิเชียร

চার্সโสถลลลลล (2560, น. 10) ได้ให้ความหมายของ “หลักสูตร” ไว้ใน บทความทางวิชาการ “ทฤษฎีการนำหลักสูตรไปใช้ : ทฤษฎีหลักสูตรที่ต้องเร่งสร้าง” ตีพิมพ์ในวารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร ปีที่ 19 ฉบับที่ 4 ตุลาคม - ธันวาคม 2560 ว่า หมายถึง มวลประสบการณ์ที่ได้วางแผนและเขียนขึ้นอย่างเป็นลายลักษณ์อักษร สำหรับเป็นแนวทางในการจัดการเรียนรู้ เพื่อให้ผู้เรียนมีพัฒนาการต่าง ๆ ตามจุดหมายที่กำหนดไว้

ชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์ (2564, น. 60) กล่าวถึงหลักสูตรในยุคศตวรรษที่ 21 ว่าเป็นประสบการณ์การเรียนรู้จัดโดยผู้เกี่ยวข้องทั้งในและนอกสถานศึกษาเพื่อผู้เรียนในสถานศึกษาและชุมชน รวมทั้งชุดประสบการณ์ที่ได้มาจากผู้เรียนในโรงเรียน กิจกรรมนอกห้องเรียน การแนะนำประสบการณ์การเรียนรู้ของผู้เรียนรายบุคคล และความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล รวมถึงหลักสูตรที่หมายถึงระบบในการพัฒนาประชาชน เหมือนกับประเทศฟินแลนด์ที่ได้ปฏิรูปหลักสูตรประเทศ โดยเน้นให้ผู้มีส่วนได้ส่วนเสียเข้ามามีส่วนร่วมจัดทำหลักสูตรของตนเองร่วมกันนักเรียนและบุคลากรทางการศึกษา เพื่อให้การเรียนรู้ที่สอดคล้องกับบริบทของท้องถิ่นนั้นๆ

สุพรรณิการ์ สุทธิหลวง (2565) สรุปความหมายของหลักสูตร หมายถึง การออกแบบหรือวางแผนความรู้ ทักษะกระบวนการในการส่งเสริมประสบการณ์ กิจกรรม เนื้อหา ที่ก่อให้เกิดคุณลักษณะที่พึงประสงค์ตามเป้าหมายของการศึกษานั้นๆ โดยมีแผนการจัดการเรียนการสอนจากการพัฒนาของหลักสูตรโดยมีส่วนร่วมจัดทำหลักสูตรครู นักเรียน ผู้ปกครองและผู้มีส่วนเกี่ยวข้อง เพื่อให้การเรียนรู้สอดคล้องกับบริบทของท้องถิ่นนั้น

ฐิติพร ไชแสง (2565) ให้ความหมายของหลักสูตร ว่าหมายถึงมวลประสบการณ์ที่สถานศึกษาได้วางแผนและเขียนขึ้นเป็นลายลักษณ์อักษร เพื่อใช้เป็นแนวทางในการจัดการเรียนรู้ เพื่อให้ผู้เรียนมีพัฒนาการต่าง ๆ ตามจุดหมายที่กำหนดไว้

Ornstein & Hunkins (2004) ได้สรุปว่าหลักสูตรมีความหมายในหลายนัย ได้แก่ หลักสูตรคือ

1. แผนที่จะทำให้บรรลุผลสัมฤทธิ์ตามเป้าหมาย

2. คือประสบการณ์ของผู้เรียนทั้งในและนอกโรงเรียน
3. หลักสูตรคือระบบพัฒนาประชาชน
4. หลักสูตรคือสาขาในการศึกษา

และสุดท้ายเขาสรุปว่า หลักสูตรคือเนื้อหาวิชา เช่นใน คณิตศาสตร์ วิทยาศาสตร์ วิทยาศาสตร์ ภาษาอังกฤษ ประวัติศาสตร์ เป็นต้น แต่ในระดับประถมศึกษาและมัธยมศึกษา หลักสูตรสถานศึกษา ไม่ได้หมายถึงเนื้อหาวิชามากนัก แต่เน้นในเรื่องหลักการทั่ว ๆ ไปซึ่งอาจไม่ครอบคลุมรายวิชาหรือไม่ก็ได้

Glatthorn, Boschee, Whitehead & Boschee (2016, p. 4) ได้ให้ความหมายของหลักสูตรว่า เป็นชุดของแผนที่ใช้เป็นแนวทางการจัดการเรียนรู้ในโรงเรียน แผนที่ใช้ในห้องเรียน และประสบการณ์ การเรียนรู้ที่เกิดขึ้นในสิ่งแวดล้อม

จากความหมายของหลักสูตรที่นักการศึกษาได้ให้ไว้ข้างต้น จะเห็นได้ว่านักการศึกษาแต่ละคนได้ให้นิยามของหลักสูตรที่แตกต่างกันออกไป แต่โดยภาพรวมแล้วต่างก็มีความคิดเห็นไปในทิศทางเดียวกันคือจุดมุ่งหมายหลักของหลักสูตรคือ เน้นการพัฒนาผู้เรียนเป็นสำคัญ เพื่อให้บรรลุตามจุดมุ่งหมายของหลักสูตร ผู้วิจัยจึงสรุปความหมายของหลักสูตรว่า หลักสูตร หมายถึง มวลประสบการณ์ที่เป็นลายลักษณ์อักษร ไม่ว่าจะ เป็น แผนการจัดการเรียนรู้ เนื้อหา เอกสารตำรา กิจกรรม โครงการหรือแนวทางในการจัดการเรียนรู้ ที่ผู้สอนวางแผนและเขียนขึ้นเพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนาผู้เรียนให้มี

ความหมายของหลักสูตรฝึกอบรม

นักการศึกษาในประเทศและต่างประเทศได้เสนอและกล่าวถึงความหมายของหลักสูตรฝึกอบรมไว้หลากหลาย ดังนี้

พจนานุกรมศัพท์ศึกษาศาสตร์ ฉบับราชบัณฑิตยสถาน (2555, น. 550) ได้ให้คำ นิยามของ “หลักสูตรฝึกอบรม” หมายถึง เอกสารที่ใช้เป็นแนวทางในการฝึกอบรมบุคคลหรือคณะบุคคล เพื่อเสริมสร้างและพัฒนาความรู้ ความเข้าใจ ประสบการณ์ สมรรถนะ และปรับเปลี่ยน พฤติกรรม ในการปฏิบัติงาน โดยมีวัตถุประสงค์เฉพาะ มีกิจกรรมที่หลากหลาย เหมาะสมกับผู้เข้ารับการฝึกอบรม ระยะเวลาขึ้นอยู่กับเนื้อหาสาระ และวัตถุประสงค์ การประเมินผลอาจกระทำเมื่อสิ้นสุด การฝึกอบรมหรือประเมินติดตามผลไปด้วยก็ได้ หลักสูตรฝึกอบรมอาจจัดขณะปฏิบัติงานประจำ หรือ ไม่ใช่ปฏิบัติงานประจำก็ได้ องค์ประกอบสำคัญของหลักสูตรฝึกอบรม ประกอบด้วย วัตถุประสงค์ เนื้อหาสาระ ระยะเวลา กิจกรรม และการประเมินผล

ชลดา พิงรำพรรณ (2559, น. 30) ได้กล่าวถึงความหมายของ “หลักสูตรฝึกอบรม” ไว้ว่า หมายถึงกระบวนการที่จัดทำขึ้นเพื่อเสริมสร้างความรู้ (knowledge) ความสามารถ (ability) ทักษะ (skill) ทศนคติ (attitude) และพฤติกรรม (behavior) ที่ส่งเสริมและพัฒนาให้บุคคลสามารถ

ปฏิบัติงานได้มีประสิทธิภาพมากขึ้น และสามารถปรับตัวให้เข้ากับสภาพแวดล้อม การทำงานที่เปลี่ยนแปลงไป โดยการจัดกิจกรรมที่สนับสนุนให้บุคคลเกิดการ เรียนรู้ได้อย่างเหมาะสมกับความสามารถของแต่ละคนที่แตกต่างกัน

อนุสิทธิ์ ตั้งคณานุกุลชัย (2559) กล่าวว่า หลักสูตรฝึกอบรมคือหลักสูตรอย่างหนึ่งที่ใช้เทคนิคและรูปแบบการสอนโดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูปและใช้สื่อประสมในการเรียนการสอนและให้ผู้เรียนมีอิสระในการเรียนหรือเลือกเรียนตามความสนใจ

สุเทพ หุ่นสวัสดิ์ (2560) กล่าวว่า หลักสูตรฝึกอบรมเป็นการรวบรวมทรัพยากรในการฝึกอบรมทั้งหลักสูตร อุปกรณ์ วิธีการ สื่อ และการประเมินเข้าด้วยกัน มีวัตถุประสงค์เฉพาะที่ใช้ในการอบรมตนเองหรืออบรมทั่วไป

พิมพ์ วาสนา (2563) กล่าวว่า การพัฒนาหลักสูตรฝึกอบรม เป็นระบบการจัดการหน่วยของการเรียนรู้ที่ผู้เรียนสนใจและอยากเรียนรู้เพื่อพัฒนาตนเองให้มีความต่อเนื่องอย่างเป็นลำดับมีสื่ออุปกรณ์ที่เรียนรู้ได้หลากหลายและมีการประเมินผลที่หลากหลายเมื่อผู้เรียน ได้เรียนรู้ตามลำดับตามหน่วยการเรียนรู้และจะสามารถบรรลุเป้าหมายของบทเรียนตามที่ตนเองสนใจและสามารถย้อนกลับมาเรียนซ้ำได้อีกเมื่อต้องการ

ชญาภัทร์ สมกระโทก (2563) ได้ให้ความหมายของการพัฒนาหลักสูตรฝึกอบรมไว้ว่า การพัฒนากระบวนการจัดการเรียนรู้อย่างเป็นระบบเพื่อสร้างหรือเพิ่มพูนความรู้ เจตคติ ทักษะ ความสามารถของเรื่องใดเรื่องหนึ่งที่เหมาะสมและสอดคล้องกับความต้องการจำเป็นของกลุ่มบุคคลเพื่อนำไปใช้ฝึกอบรมให้กับกลุ่มบุคคลที่สนใจอันจะเป็นผลทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมตามวัตถุประสงค์ของหลักสูตรฝึกอบรม อันจะช่วยปรับปรุงให้การปฏิบัติงานมีประสิทธิภาพสูงขึ้น

ฐิติพร ไชแสง 2565 ให้นิยามหลักสูตรฝึกอบรมไว้ว่า เป็นเอกสารที่เป็นแนวทางในการฝึกอบรมที่พัฒนาขึ้นอย่างเป็นระบบ เพื่อเสริมสร้างความรู้ ความสามารถ ทักษะ ทศนคติ และการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมบุคคลากรให้สามารถปฏิบัติงานได้อย่างมีประสิทธิภาพขึ้น

ดังนั้น หลักสูตรฝึกอบรม คือ เอกสารที่ใช้กำหนดแนวทางในการฝึกอบรมเพื่อเสริมสร้างให้ผู้เรียนเกิดความเห็นอกเห็นใจในโลกดิจิทัล ที่ประกอบไปด้วยองค์ประกอบ 3 ด้าน คือ 1) การเห็นอกเห็นใจถึงด้านการคิด (Cognitive Empathy) 2) การเห็นอกเห็นใจถึงด้านอารมณ์ (Affective Empathy) และ 3) การเห็นอกเห็นใจถึงด้านพฤติกรรม (Behavioral Empathy)

องค์ประกอบของหลักสูตร

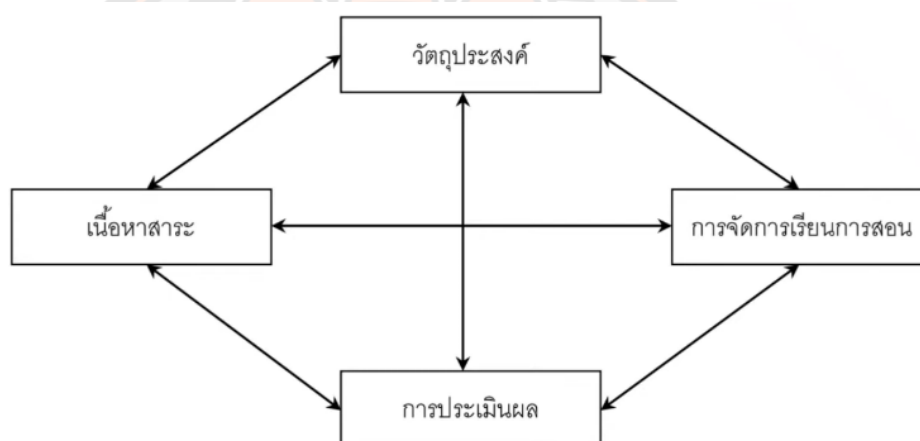
นักวิชาการด้านหลักสูตรและการสอนหลายท่านได้นำเสนอองค์ประกอบของหลักสูตรไว้ดังนี้

จรัส บัวศรี (2532) กล่าวว่า หลักสูตรต้องประกอบไปด้วยองค์ประกอบสำคัญขาดไม่ได้ 6 อย่าง คือ 1) เหตุผลและความจำเป็นของหลักสูตร 2) จุดประสงค์ของการเรียนการสอน 3) เนื้อหา

สาระและประสบการณ์ 4) ยุทธศาสตร์การเรียนการสอน 5) วัสดุอุปกรณ์และสื่อการเรียนการสอน และ 6) การประเมินผลหลักสูตรและประเมินผลการเรียนการสอน

สังัด อุทรานันท์ (2532) ให้ความเห็นว่า หลักสูตรที่ดีควรประกอบด้วย 1) เหตุผลและความจำเป็นของหลักสูตร 2) จุดมุ่งหมายทั่วไปและจุดมุ่งหมายเฉพาะ 3) เนื้อหาสาระและประสบการณ์ 4) การเสนอแนะเกี่ยวกับการจัดการเรียนการสอน 5) การเสนอแนะเกี่ยวกับการใช้สื่อการสอนและแหล่งวิทยาการในชุมชน และ 6) การประเมินผล

กาญจนา คุณารักษ์ (2543, น. 20-22) ได้สรุปองค์ประกอบของหลักสูตรตามแนวคิดของ Taba (1962, pp. 422-423) ไว้ 4 ประการ คือ จุดประสงค์ เนื้อหา วิธีสอนและการดำเนินการ และการประเมินผล ซึ่งแต่ละองค์ประกอบมีความสัมพันธ์กันดังภาพต่อไป



ภาพ 1 แสดงการอธิบายความสัมพันธ์แต่ละองค์ประกอบของหลักสูตร

จากภาพ 1 อธิบายความสัมพันธ์แต่ละองค์ประกอบของหลักสูตร ได้ดังนี้

1. จุดประสงค์ (Objectives) มีความสำคัญยิ่ง เนื่องจากจุดประสงค์จะเป็นแนวทางของการจัดการเรียนการสอนทำให้ผู้สอนรู้ว่าจุดประสงค์อะไรบ้างในการสอน ต้องสอนเนื้อหาอะไร สอนใคร สอนทำไม และจะมีวิธีการสอนและประเมินผลอย่างไร

2. เนื้อหา (Subject matter) หมายถึง สาระของความรู้และประสบการณ์ในการแสวงหาความรู้ตามศาสตร์สาขาวิชานั้น ๆ เนื้อหาวิชาจะเป็นรายละเอียดของสาระความรู้ และประสบการณ์ดังกล่าวที่นำมาถ่ายทอดให้กับผู้เรียนให้มีคุณลักษณะตามจุดประสงค์ที่กำหนดไว้ในหลักสูตร

3. วิธีสอนและการดำเนินการ (Methods and organization) เป็นการแปลงจุดประสงค์และเนื้อหาของหลักสูตรไปสู่การสอนตามที่หลักสูตรกำหนดไว้ โดยใช้วิธีสอนแบบต่าง ๆ ที่หลากหลาย เพื่อให้ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและคุณลักษณะตามจุดประสงค์ของหลักสูตร

4. การประเมินผลหลักสูตร (Evaluation) เป็นการประเมินเพื่อปรับปรุงการเรียนการสอน โดยประเมินว่าผู้เรียนมีความรู้ ทักษะ เจตคติ และคุณลักษณะตามจุดประสงค์ของหลักสูตรหรือไม่ โดยใช้จุดประสงค์เป็นแนวทางหรือเป็นเกณฑ์ในการประเมิน

รัตน์ บัณฑิต (2554) กล่าวถึงหลักสูตรว่ามีองค์ประกอบสองส่วนใหญ่ๆ คือ เอกสารหลักสูตร และเอกสารประกอบหลักสูตร การพัฒนานวัตกรรมการศึกษาที่เป็นหลักสูตรจึงต้องจัดทำให้ครบถ้วนทั้งสองส่วน ทั้งนี้แต่ละส่วนก็มีลักษณะต่างกัน ดังนี้

1. เอกสารหลักสูตร ประกอบด้วยองค์ประกอบสำคัญ ได้แก่

- 1.1 ปรัชญาหรือหลักการของหลักสูตร
- 1.2 วัตถุประสงค์ของหลักสูตร
- 1.3 เนื้อหาสาระ
- 1.4 แนวทางการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน
- 1.5 การวัดและประเมินผลการเรียน

2. เอกสารประกอบหลักสูตร เป็นส่วนที่จะทำให้การนำหลักสูตรไปใช้เป็นไปในทิศทางที่ถูกต้องตามเจตนารมณ์ของการสร้างหลักสูตร นอกจากนั้นยังช่วยให้การใช้หลักสูตรมีความสะดวกยิ่งขึ้น เอกสารประกอบหลักสูตรที่สำคัญและจำเป็น ได้แก่ คู่มือครู แผนการใช้หลักสูตรหรือแผนการจัดการเรียนรู้ เป็นต้น

ชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์ (2564, น. 83) สรุปองค์ประกอบของหลักสูตร 4 ส่วนคือ จุดมุ่งหมายหรือจุดประสงค์ เนื้อหา วิธีสอนและการดำเนินการและการประเมินผล ซึ่งแต่ละองค์ประกอบมีความสัมพันธ์กันดังนี้

1. จุดประสงค์ (Objectives) เป็นแนวทางของการเรียนการสอน ทำให้ผู้สอนรู้ว่า มีจุดประสงค์อะไรบ้างในการสอน ต้องสอนเนื้อหาอะไร สอนใคร สอนทำไม และจะมีวิธีการสอนและประเมินผลอย่างไร

2. เนื้อหา (Subject Matter) เป็นสาระของความรู้และประสบการณ์ในการแสวงหาความรู้ตามศาสตร์สาขาวิชาต่างๆ ให้กับผู้เรียนให้มีคุณลักษณะตามจุดประสงค์ที่กำหนดไว้ในหลักสูตร

3. วิธีสอนและการดำเนินการ (Methods and Organization) โดยการใช้วิธีการจัดการเรียนรู้ต่างๆ ที่หลากหลาย เพื่อให้ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในด้านความรู้ ทักษะ กระบวนการ จิตใจที่ดี และคุณลักษณะตามจุดประสงค์ของหลักสูตรที่กำหนดไว้

4. การประเมินผลหลักสูตร (Assessment) ในอดีตจะใช้คำว่าประเมิน (Evaluation) เพื่อตัดสินผลการเรียน แต่ในอนาคตจะเปลี่ยนเป็นการประเมินเพื่อพัฒนาการเรียนรู้อื่น (Formative Assessment) โดยประเมินผู้เรียนด้านความรู้ ทักษะกระบวนการจิตใจ และคุณลักษณะที่พึงประสงค์ตามที่กำหนดไว้ในหลักสูตร

วาริรัตน์ แก้วอุไร (2549, น. 24-25) ได้สรุปองค์ประกอบของหลักสูตร ที่จะช่วยให้นำหลักสูตรไปใช้ให้เกิดประสิทธิภาพ ดังนี้

1. หลักการของหลักสูตร เป็นส่วนที่กล่าวถึงความจำเป็นของการสร้างหรือพัฒนาหลักสูตร โดยจะกล่าวถึงจุดเน้นของหลักสูตร หมายถึงหลักสูตรอะไร คุณสมบัติของผู้เรียน หมายถึง จัดให้ใคร และมีวิธีการจัดอย่างไร

2. จุดมุ่งหมาย/วัตถุประสงค์ เป็นส่วนที่กล่าวถึงพฤติกรรมที่ต้องการให้เกิดกับผลผลิตของหลักสูตรหรือผู้เรียนมีความชัดเจนและเฉพาะเจาะจงมากกว่าเป้าหมายซึ่งได้กำหนดไว้ในแต่ละเนื้อหา ครอบคลุมวัตถุประสงค์ 3 ด้าน

3. โครงสร้าง เป็นส่วนที่กล่าวถึง เนื้อหาวิชาที่จัดไว้เพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ โดยจะบอกถึงรายละเอียดในเรื่อง จำนวนหน่วยกิต กลุ่มวิชา รายวิชา และรายละเอียดเนื้อหาวิชา

4. แนวดำเนินการ เป็นส่วนที่กล่าวถึงกระบวนการวิธีการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน การถ่ายทอดความรู้ เนื้อหาวิชา ประสบการณ์แก่ผู้เรียน 5. การประเมินผลการเรียนรู้ เป็นส่วนที่กล่าวถึงกระบวนการ วิธีการเครื่องมือ เกณฑ์การจัดประสบการณ์เรียนรู้ ที่ใช้ในการตรวจสอบและตัดสิน ว่าผู้เรียนมีคุณลักษณะบรรลุตามที่จุดประสงค์และเป้าหมายที่หลักสูตรกำหนดไว้มากน้อยเพียงใด

นิตยา เปลื้องนุช (2554, น. 9-10) ได้กล่าวถึงองค์ประกอบของหลักสูตร ประกอบไปด้วยส่วนสำคัญ 5 ประการ คือ

1. Curriculum Objectives คือ ความมุ่งหมายของหลักสูตร และการเรียนการสอนของหลักสูตรโดยต้องมีความชัดเจนทั้งความมุ่งหมายทั่วไป และความมุ่งหมายเฉพาะ

2. Curriculum Structure คือ โครงสร้างของหลักสูตร กล่าวถึง การแบ่งระบบการศึกษา การใช้เวลาเรียนในการจบหลักสูตร การวัดผล เป็นต้น

3. Curriculum Contents คือ เนื้อหาของหลักสูตร เป็นส่วนสำคัญที่ต้องกำหนดว่าจะต้องสอนอย่างไร มีการจัดลำดับความสำคัญก่อนหลังของเนื้อหา ให้เป็นไปตามวัตถุประสงค์ของหลักสูตร

4. Curriculum Materials คือ วัสดุประกอบหลักสูตร กล่าวคือวัสดุจะมีความมุ่งหมาย มีโครงสร้าง หรือเนื้อหาอย่างไร จะต้องคำนึงถึงวัสดุประกอบหลักสูตร เช่น แบบเรียน อุปกรณ์การสอน ห้องสมุด สื่อ ห้องปฏิบัติการทางภาษา ภาพยนตร์ วิทยุโทรทัศน์เพื่อการศึกษา ซึ่งอาจกล่าวได้ว่าสิ่งเหล่านี้เป็น Teaching Materials เพื่อช่วยให้การเรียนการสอนมีประสิทธิภาพและสะดวกยิ่งขึ้น

5. Curriculum Process คือ กระบวนการเรียนการสอน ให้เป็นไปตามหลักสูตรเริ่มด้วยวิธีสอน การจัดชั้นเรียน เทคนิคในการจัดกิจกรรมให้นักเรียน การวัดผลและประเมินผลการเรียน

ชนสิทธิ์ สิทธิ์สูงเนิน (2564) กล่าวถึงองค์ประกอบของหลักสูตรประกอบด้วย 1) หลักการ (Principle) 2) จุดมุ่งหมาย (Objective) 3) โครงสร้าง เนื้อหา และเวลาเรียน (Content) 4) แนวทางในการจัดการเรียนการสอน (Activities) 5) แหล่งการเรียนรู้และสื่อ (Media and Learning Resources) 6) สรุปวิเคราะห์และประเมินผล (Evaluation)

สุพรรณิการ์ สุทรหลวง (2565) สรุปองค์ประกอบของหลักสูตรที่จะนำมาใช้ในการวิจัยครั้งนี้ องค์ประกอบของหลักสูตรมี 6 องค์ประกอบ ได้แก่ 1) จุดมุ่งหมาย 2) สมรรถนะ 3) โครงสร้าง 4) แนวทางการพัฒนา 5) ทรัพยากร 6) การวัดและประเมินผล

ฐิติพร ไชแสง (2565) ได้สังเคราะห์องค์ประกอบของหลักสูตรที่สำคัญไว้ 8 องค์ประกอบ คือ ความเป็นมาและความสำคัญ หลักการ จุดมุ่งหมาย โครงสร้างของหลักสูตร (เนื้อหาสาระ และระยะเวลา) แนวทางการบริหารจัดการหลักสูตร กิจกรรมการฝึกอบรม สื่อ และการวัดและประเมินผล

จากการศึกษาองค์ประกอบของหลักสูตรที่กล่าวมาข้างต้น สามารถสรุปแนวคิดได้ว่า องค์ประกอบที่เหมือนกันของนักวิชาการศึกษาหรือนักพัฒนาหลักสูตร คือ จุดประสงค์ของหลักสูตร ต้องและเนื้อหาที่นำมาใช้ในการจัดประสบการณ์การสอน และการวัดและประเมินผล ส่วนองค์ประกอบที่ต่างกันคือ หลักการ เป้าหมายของหลักสูตร โครงสร้างหลักสูตร รวมถึงวัสดุ หลักสูตรและสื่อการเรียนการสอน

องค์ประกอบของหลักสูตรฝึกอบรม

ยุทธ ไกยวรรณ (2559) พบว่าหลักสูตรฝึกอบรมจะประกอบด้วยส่วนต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง และสัมพันธ์คล้าย ๆ กับหลักสูตรทั่วไปเพียงแต่หลักสูตรฝึกอบรมจะมีขอบเขตที่แคบกว่า ทั้งนี้เพราะหลักสูตรฝึกอบรมเป็นหลักสูตรที่พัฒนาขึ้นมาเฉพาะกิจ และนำมาจัดการฝึกอบรมให้กับบุคลากร เรื่องใดเรื่องหนึ่งโดยเฉพาะ และใช้เวลาสั้น ๆ องค์ประกอบหลักสูตรฝึกอบรมจึงคล้ายคลึงกับหลักสูตรทั่ว ๆ ไป โดยมีองค์ประกอบดังนี้

1. วัตถุประสงค์หลักสูตรฝึกอบรม หมายถึง จุดมุ่งหมาย หรือสิ่งที่มุ่งหวังว่าจะให้ผู้เข้ารับการฝึกอบรมเกิดการเปลี่ยนแปลงเมื่อได้ผ่านการฝึกอบรมในหัวข้อวิชานั้น ๆ แล้ว

2. วัตถุประสงค์การเรียนรู้ โดยทั่วไปวัตถุประสงค์นี้จะเขียนในรูปของวัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรม เพราะทำให้ง่ายต่อการจัดกิจกรรมและการประเมินผล

3. ประเด็นสำคัญ หรือ หน่วยฝึกอบรม ได้แก่ เนื้อหาหรือหัวข้อย่อยที่สำคัญ ๆ ในแต่ละวิชาเพื่อให้ทราบในหัวข้อวิชานั้น น่าจะกล่าวถึงเรื่องอะไรบ้าง มีขอบข่ายครอบคลุมกว้างขวางเพียงใด ซึ่งในแต่ละหลักสูตรจะมีความแตกต่างกันขึ้นอยู่กับว่าเป็นหลักสูตรอะไร หัวข้อวิชาเหล่านี้ หากเป็นเรื่องลักษณะเดียวกันหรือมีความเกี่ยวข้องสัมพันธ์กัน จะจัดไว้เป็นพวกเดียวกัน เรียกว่า หมวดหัวข้อวิชา

4. กิจกรรม เทคนิค และวิธีการฝึกอบรม ที่จะนำมาใช้ในหัวข้อนั้น ๆ ได้แก่ การบรรยาย การอภิปรายกลุ่ม การระดมสมอง บทบาทสมมติ กรณีศึกษา หรือการสาธิต เป็นต้น

5. ระยะเวลาแต่ละวิชา ได้แก่ การกำหนดระยะเวลาที่จะใช้ในแต่ละหัวข้อนั้น ๆ

6. สื่อการฝึกอบรม

7. วิทยากรในแต่ละวิชา ได้แก่ ชื่อผู้ทรงคุณวุฒิต่าง ๆ ที่เชิญมาเป็นผู้ถ่ายทอดหรือช่วยให้เกิดการเรียนรู้ในหัวข้อวิชานั้น ๆ โดยอาจจะบุตำแหน่ง สถานที่ทางานของวิทยากรไว้ด้วย

8. กำหนดการฝึกอบรม ได้แก่ ตารางเวลาที่บอกว่าจะมีการอบรมหัวข้อวิชาใดในวันเวลาใด ใช้เวลานานเท่าใด และโดยใคร ซึ่งคล้ายกับตารางสอนเพื่อให้ผู้เข้าอบรม วิทยากร และผู้จัดทราบ

9. การวัดและประเมินผลการฝึกอบรม

อัสนี สะอติ (2561) สรุปขององค์ประกอบของหลักสูตรฝึกอบรมประกอบไปด้วย

1) หลักการและความเป็นมาของหลักสูตรฝึกอบรม 2) วัตถุประสงค์ของหลักสูตรฝึกอบรมซึ่งเป็นวัตถุประสงค์ปลายทาง 3) หน่วยการเรียนรู้ของหลักสูตรฝึกอบรม 4) ระยะเวลาของหลักสูตรฝึกอบรม 5) กิจกรรมที่ใช้ในหลักสูตรฝึกอบรม 6) สื่อที่ใช้ในหลักสูตรฝึกอบรม 7) การประเมินผลหลักสูตร ซึ่งสามารถประเมินผลโดยการหาประสิทธิภาพหลักสูตรด้วยวิธีการตั้งเกณฑ์ 80/80 หรือ 90/90 (E1/E2) หรือการหาประสิทธิผลของหลักสูตรซึ่งอาจพิจารณาจากการคำนวณค่า t-test แบบ Dependent Samples หรือหาค่าดัชนีประสิทธิผล (Effectiveness Index : E.I) และ 8) แผนการฝึกอบรมแต่ละหน่วยของการฝึกอบรมประกอบด้วย 8.1) สารระสำคัญ 8.2) วัตถุประสงค์การเรียนรู้ ซึ่งเป็นวัตถุประสงค์นำทางที่แสดงถึงพฤติกรรมของผู้เข้าฝึกอบรมในแต่ละหน่วยฝึกอบรม 8.3) เนื้อหาสาระ 8.4) กิจกรรมการเรียนรู้ 8.5) สื่อประกอบการฝึกอบรมและ 8.6) วิธีการวัดประเมินผล

สุเทพ หุ่นสวัสดิ์ (2563) กล่าวว่า หลักสูตรฝึกอบรมมีองค์ประกอบ ดังนี้

1. วัตถุประสงค์การฝึกอบรมเป็นส่วนหนึ่งของรายละเอียดที่กำหนดพฤติกรรมที่สามารถวัดได้
2. เนื้อหาของการฝึกอบรมเป็นเรื่องราวของกิจกรรมที่ผู้รับการฝึกต้องเกิดการเรียนรู้
3. วิธีการในการฝึกอบรมเพื่อให้ผู้ฝึกอบรมเกิดการเรียนรู้ได้ตามวัตถุประสงค์
4. สื่ออุปกรณ์ที่ใช้ในการฝึกอบรม เช่น วีดิทัศน์ สไลด์ คู่มือ ใบงาน แบบฝึก และเอกสารที่เกี่ยวข้อง

เกี่ยวข้อง

5. การประเมินการฝึกอบรม มีการวัดได้ด้วย การสังเกต การสัมภาษณ์ และการทดสอบ

ชญานัทร์ สมกระโทก (2563) ได้พัฒนาหลักสูตรฝึกอบรมโดยมีองค์ประกอบ

6 องค์ประกอบ ได้แก่ 1) หลักการและเหตุผลของหลักสูตรฝึกอบรม 2) จุดมุ่งหมายของหลักสูตรฝึกอบรม 3) โครงสร้างเนื้อหาของหลักสูตรฝึกอบรม 4) กิจกรรมการฝึกอบรม 5) สื่อและแหล่งการเรียนรู้ประกอบการฝึกอบรม 6) ระยะเวลาฝึกอบรม 7) การวัดและประเมินผลหลักสูตรฝึกอบรม

และ 8) แผนการจัดการฝึกอบรม โดยแต่ละหน่วย ประกอบด้วย (1) สารระสำคัญ (2) วัตถุประสงค์ การจัดการเรียนรู้ (3) สารระการเรียนรู้ (4) กระบวนการจัดการเรียนรู้ (5) สื่อและแหล่งการเรียนรู้ และ (6) วิธีการวัดและประเมินผล

ณปภัช อิมอ่อง (2564) กล่าวว่า องค์ประกอบที่สำคัญของหลักสูตร มีดังต่อไปนี้

1. เป้าประสงค์และนโยบายการศึกษา (education goals and policies) หมายถึง สิ่งที่รัฐ ต้องการตามแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติในเรื่องที่เกี่ยวข้องกับการศึกษา
2. จุดหมายของหลักสูตร (curriculum aims) หมายถึง ผลส่วนรวมที่ต้องการให้เกิดแก่ ผู้เรียนหลังจากการเรียนรู้จบหลักสูตรไปแล้ว
3. รูปแบบและโครงสร้างหลักสูตร (types and structures) หมายถึง ลักษณะและแผนผัง ที่แสดงการแจกแจงวิชาหรือกลุ่มวิชาหรือกลุ่มประสบการณ์
4. จุดประสงค์ของวิชา (subject objectives) หมายถึง ผลที่ต้องการให้เกิดแก่ผู้เรียน หลังจากที่ได้เรียนวิชานั้นไปแล้ว
5. เนื้อหา (content) หมายถึง สิ่งที่ต้องการให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ทักษะและความสามารถ ที่ต้องการให้มีรวมทั้งประสบการณ์ที่ต้องการได้รับ
6. จุดประสงค์ของการเรียนรู้ (instructional objectives) หมายถึง สิ่งที่ต้องการให้ผู้เรียน ได้เรียนรู้ได้มีทักษะและความสามารถหลังจากที่ได้เรียนรู้เนื้อหาที่กำหนดไว้
7. ยุทธศาสตร์การเรียนการสอน (instructional strategies) หมายถึง วิธีการจัดการเรียน การสอนที่เหมาะสมและมีหลักเกณฑ์ เพื่อให้บรรลุผลตามประสงค์ของการเรียนรู้
8. การประเมินผล (evaluation) หมายถึง การประเมินผลการเรียนรู้เพื่อใช้ในการปรับปรุง การเรียนการสอน
9. วัสดุหลักสูตรและสื่อสารการเรียนการสอน (curriculum materials and instructional media) หมายถึง เอกสาร สิ่งพิมพ์แผ่นฟิล์ม แถบวีดิทัศน์ ฯลฯ และวัสดุอุปกรณ์ต่าง ๆ รวมทั้งอุปกรณ์ โสตทัศนศึกษา เทคโนโลยีการศึกษาและอื่น ๆ ที่ช่วยส่งเสริมคุณภาพและประสิทธิภาพ การเรียน การสอน

ดังนั้น องค์ประกอบของหลักสูตรที่ผู้วิจัยนำมาเป็นแนวทางในการจัดทำและพัฒนา หลักสูตรฝึกอบรมตามแนวคิด Cyber Friendly School Program มีทั้งสิ้น 7 องค์ประกอบ ได้แก่ 1) หลักการของหลักสูตรฝึกอบรม 2) จุดมุ่งหมายของหลักสูตรฝึกอบรม 3) คำอธิบายรายวิชา หลักสูตรฝึกอบรม 4) โครงสร้างหลักสูตรฝึกอบรม 5) แนวการจัดการกิจกรรมการฝึกอบรม 6) แนวทางการวัดและประเมินผล และ 7) สื่อการเรียนรู้

ตาราง 1 แสดงการศึกษาองค์ประกอบของหลักสูตรฝึกอบรม

องค์ประกอบ ของหลักสูตร ฝึกอบรม	ยุทธ โกยวรรณ (2559)	อัสนี สะอติ (2561)	สุเทพ หุ่น สวัสดิ์ (2563)	ชญาภัทร์ สมกระโทก (2563)	ณปภัช อิมอ่อง (2564)	ผู้วิจัย
หลักการและเหตุผล		√		√		√
จุดมุ่งหมาย	√	√	√	√	√	√
เนื้อหาสาระ	√		√		√	
เป้าประสงค์และ นโยบาย					√	
กิจกรรมการเรียนรู้	√	√		√		√
ระยะเวลา		√		√		
โครงสร้าง	√	√		√	√	√
จุดประสงค์ของวิชา					√	
จุดประสงค์ของการ เรียนรู้	√				√	
ยุทธศาสตร์การเรียน การสอน					√	
คำอธิบายรายวิชา						√
แผนการจัดการ ฝึกอบรม	√	√	√	√		
สื่อและการเรียนรู้	√	√	√	√	√	√
การวัดและ ประเมินผล	√	√	√	√	√	√

จากตาราง 1 การศึกษาองค์ประกอบของหลักสูตรฝึกอบรม ผู้วิจัยได้นำมากำหนดองค์ประกอบของหลักสูตรฝึกอบรมตามแนวคิด Cyber Friendly School Program เพื่อเสริมสร้างความเห็นอกเห็นใจในโลกดิจิทัล สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น รวม 7 องค์ประกอบ ได้แก่ 1) หลักการของหลักสูตรฝึกอบรม 2) จุดมุ่งหมายของหลักสูตรฝึกอบรม 3) คำอธิบายรายวิชาหลักสูตรฝึกอบรม 4) โครงสร้างหลักสูตรฝึกอบรม 5) แนวการจัดการกิจกรรมการฝึกอบรม

6) แนวทางการวัดและประเมินผล และ 7) สื่อการเรียนรู้ โดยมีเป้าหมายเพื่อพัฒนาทักษะทางสังคมออนไลน์และเสริมสร้างภูมิคุ้มกันให้นักเรียนห่างไกลจากการระรานทางไซเบอร์ โดยเสริมสร้างให้นักเรียนเกิดความเห็นอกเห็นใจในโลกดิจิทัลที่ประกอบไปด้วยองค์ประกอบ 3 ด้าน คือ 1) การเห็นอกเห็นใจถึงด้านารคิด(Cognitive Empathy) 2) การเห็นอกเห็นใจถึงด้านอารมณ์ (Affective Empathy) และ 3) การเห็นอกเห็นใจถึงด้านพฤติกรรม (Behavioral Empathy)

ความหมายของการฝึกอบรม

การฝึกอบรมที่ดีจะต้องเป็นการฝึกอบรมที่วิทยากรหรือผู้สอน กับผู้เข้าฝึกอบรมได้แลกเปลี่ยนเรียนรู้ซึ่งกันและกัน มีจุดประสงค์การฝึกอบรมที่ชัดเจนและสามารถนำความรู้ไปปฏิบัติจริงได้ วิทยากรมีประสบการณ์ความรู้ความชำนาญมีความสามารถในการถ่ายทอดความรู้ได้อย่างแท้จริง มีการจัดบรรยากาศที่ส่งเสริมและจูงใจให้ผู้เข้าอบรมเกิดการเรียนรู้ มีสื่อ/อุปกรณ์ในการอบรมที่เพียงพอ และมีการติดตามประเมินผลการฝึกอบรมเพื่อปรับปรุงข้อบกพร่องต่างๆของหลักสูตรฝึกอบรม

ความหมายของการฝึกอบรม

Good (1973, p. 613) ได้ให้ความหมายของการฝึกอบรมว่า หมายถึง กระบวนการให้ความรู้ และฝึกทักษะให้แก่บุคคลภายใต้เงื่อนไขบางประการ แต่ยังไม่มียระบบเหมือนการศึกษาในสถาบันศึกษาทั่วไป

อัศวรัตน์ พูลกระจ่าง (2550) กล่าวว่า การฝึกอบรม คือกระบวนการสำคัญที่จะช่วยพัฒนาหรือฝึกฝนเจ้าหน้าที่หรือบุคลากรใหม่ที่จะเข้าทำงานหรือที่ปฏิบัติงานประจำอยู่แล้วในหน่วยงานให้มีความรู้ ความสามารถ ทักษะหรือความชำนาญ ตลอดจนประสบการณ์ให้เหมาะสมกับการทำงาน โดยมุ่งให้บุคลากร ได้รู้เรื่องใดเรื่องหนึ่งโดยเฉพาะในเวลาสั้นๆ รวมทั้งการก่อให้เกิดทัศนคติที่ดีต่อการปฏิบัติงาน และเปลี่ยนพฤติกรรมไปในทางที่องค์กรต้องการ อันส่งผลให้บุคลากรมีความสามารถเฉพาะตัวสูงขึ้น มีประสิทธิภาพในการทำงานร่วมกับผู้อื่นได้ดี ทำให้หน่วยงานมีประสิทธิภาพและประสิทธิผลต่อไป

ศักรินทร์ ชนประชา (2550, น. 73) ได้ให้ความหมายของการฝึกอบรม หมายถึง กระบวนการที่จัดขึ้นอย่างเป็นระบบ เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพการทำงานของคุณคน โดยมุ่งที่จะเพิ่มพูนความรู้ ทักษะ และเจตคติของคุณคน เพื่อที่จะสามารถปฏิบัติงานได้ดียิ่งขึ้น ซึ่งนำไปสู่การพัฒนาและเพิ่มผลผลิต ทำให้เกิดผลสัมฤทธิ์ตามเป้าหมายที่กำหนดไว้

สุรกานต์ จังหาร (2553, น. 10) ได้ให้ความหมายของการฝึกอบรมว่า การฝึกอบรมเป็นกระบวนการที่จัดขึ้นเพื่อพัฒนาบุคคลให้สามารถเพิ่มพูนความรู้ ความเข้าใจ ทักษะความชำนาญ และเจตคติ โดยการจัดการศึกษาให้แก่คนกลุ่มหนึ่ง แต่การศึกษานี้ทำขึ้นภายใต้เงื่อนไขบางประการ

โดยมุ่งหวังให้ผู้เข้ารับการอบรมมีการเปลี่ยนแปลงและพัฒนาการทั้งในด้านความรู้ ทักษะในการปฏิบัติงาน รวมทั้งท่าทีที่แสดงถึงความพึงพอใจในการทำงาน ในเรื่องใดเรื่องหนึ่งโดยเฉพาะ ตามวัตถุประสงค์ของการอบรม ซึ่งส่วนใหญ่พบว่า การฝึกอบรมเป็นวิธีการหนึ่งในการเพิ่มคุณภาพการทำงานของบุคลากรหรือเตรียมการให้บุคลากรพร้อมที่จะทำงานในหน้าที่หนึ่งนั่นเอง

ชัยยงค์ พรหมวงศ์ (2542, น. 9) ได้ให้ความหมายของการฝึกอบรมว่าการฝึกอบรมเป็นกระบวนการในการพัฒนาความรู้และประสบการณ์ ทักษะ ค่านิยม คุณธรรม และทักษะความชำนาญเฉพาะด้านของบุคลากรที่ไม่สามารถทำได้โดยกระบวนการเรียนการสอนปกติ เพื่อให้สามารถดำเนินงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ

พจนานุกรมศัพท์ศึกษาศาสตร์ ฉบับราชบัณฑิตยสถาน (2555, น. 550) ได้ให้คำนิยามของ “การฝึกอบรม” หมายถึง วิธีการประเภทหนึ่งของกระบวนการเรียนการสอน มีการวาง วัตถุประสงค์ วิธี การฝึกหัด และระดับของผลลัพธ์ไว้อย่างชัดเจน วิธีการฝึกจะเน้นการปฏิบัติจริง ตามการสาธิต การแนะนำของครูผู้สอน หรือผู้ฝึก และมีการวัดผลร่วมกันเป็นระยะ ๆ กระบวนการฝึกมีการเสริมแรง การสร้างวินัย การอบรมบ่มนิสัย การเน้นความรู้ ทักษะ และคุณธรรมไปพร้อมกัน

ชูชัย สมितिไกร (2558, น. 8) กล่าวว่า การฝึกอบรมบุคลากร (personnel training) คือ กระบวนการจัดการเรียนรู้อย่างเป็นระบบ เพื่อสร้างหรือเพิ่มพูนความรู้ (knowledge) ทักษะ (skill) ความสามารถ (ability) และทัศนคติ (attitude) ของบุคลากร ซึ่งจะช่วยปรับปรุงให้การปฏิบัติงานของบุคลากรมีประสิทธิภาพสูงขึ้น ดังนั้น การฝึกอบรมจึงเป็นโครงการที่องค์กรจัดขึ้นมาเพื่อช่วยให้บุคลากรมีคุณสมบัติในการทำงานที่สูงขึ้น

สมคิด บางโม (2559, น. 13) กล่าวว่า การฝึกอบรม หมายถึง กระบวนการเพิ่มประสิทธิภาพในการทำงานเฉพาะด้านของบุคคล โดยมุ่งเพิ่มพูนความรู้ (knowledge) ทักษะ (skills) และทัศนคติ (attitude) อันจะนำไปสู่การยกมาตรฐานในการทำงานให้สูงขึ้นทำให้บุคคลมีความเจริญก้าวหน้าในหน้าที่ การงานและองค์การบรรลุเป้าหมายที่กำหนดไว้ ดังนั้น จะเห็นว่าการฝึกอบรมเป็นส่วนหนึ่งของการพัฒนาบุคคลนั่นเอง

ณปภัช อิมอ่อง (2564) กล่าวว่า หลักสูตรฝึกอบรม หมายถึง การพัฒนากระบวนการเนื้อหา ของหลักสูตรการฝึกอบรมให้มีประสิทธิภาพของเนื้อหาสาระของหลักสูตรเพื่อให้บุคคลเพิ่มพูนความรู้ ทักษะ ทักษะ ทัศนคติ อันจะนำไปสู่การยกมาตรฐานการงานให้สูงขึ้นทำให้บุคคลมีความเจริญก้าวหน้า ในหน้าที่การงานและองค์การบรรลุเป้าหมายที่กำหนดไว้ การจัดทำแผน สำหรับจัดเตรียมชุด ของโอกาสในการเรียนรู้ของบุคคลที่จะได้รับการฝึกอบรมประกอบด้วย จุดมุ่งหมายและชุด ของประสบการณ์การเรียนรู้ได้วางแผนและ ให้แนวทางไว้เพื่อให้ผู้รับการฝึกอบรม ได้เรียนรู้จนมีความรู้ มีทักษะ มีเจตคติที่ดีและมีความสามารถในการจัดการตามเป้าหมายที่วางไว้

วรุฒม์ เขจรสัทย์ (2565) สรุปถึงการฝึกอบรมว่าเป็นการเรียนรู้โดยมีการวางแผน การติดต่อสื่อสาร ไว้เป็นระบบ และดำเนินการอย่างมีขั้นตอน โดยมีจุดมุ่งหมายให้ผู้เข้ารับการฝึกอบรมเกิดการเปลี่ยนแปลง ในด้านความรู้ ทักษะและทัศนคติ ตลอดจนสามารถปรับพฤติกรรม ได้อย่างเหมาะสม

ฐิติพร ไชแสง (2565) สรุปความหมายของ การฝึกอบรมว่า การฝึกอบรม หมายถึง กระบวนการเพิ่มพูนความรู้อย่างเป็นระบบ ซึ่งมุ่งในการ พัฒนาความรู้ ทักษะ และทัศนคติของ ผู้เข้าฝึกอบรม หรือกล่าวอีกนัยหนึ่งได้ว่า การฝึกอบรมเป็น กระบวนการพัฒนาบุคลากร ให้มีประสิทธิภาพในการปฏิบัติงาน

จากความหมายของการฝึกอบรมดังกล่าวข้างต้น สรุปได้ว่า การฝึกอบรม หมายถึง กระบวนการถ่ายทอดความรู้ ความสามารถ ทักษะ ความชำนาญ และความสามารถ ที่จัดขึ้น อย่างเป็นกระบวนการและมีระบบ เพื่อหาทางให้มีการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม ความรู้ ความสามารถ คุณลักษณะและมีทักษะไปในทิศทางตามวัตถุประสงค์ที่ต้องการ

ประโยชน์ของการฝึกอบรม

สุพล เพชรานนท์ (2542) ได้กล่าวถึงประโยชน์ของการฝึกอบรมไว้ดังนี้

1. ทำให้ผลผลิตในการทำงานสูงขึ้น การฝึกอบรมช่วยให้บุคลากรทั้งผู้ปฏิบัติงานใหม่ และ ผู้มีประสบการณ์แล้วสามารถทำงานได้ดีขึ้นทั้งในด้านคุณภาพและปริมาณงาน
2. ทำให้เกิดการประหยัด การทำงานของพนักงานจะใช้เวลาน้อยลง สามารถลดขั้นตอน และการทำงานลง ซึ่งมีผลต่อการลดค่าใช้จ่ายในการลงทุน ลดการสิ้นเปลืองต่างๆ มีงานเสียน้อยลง อัตราการหมุนเวียนของพนักงานลดลง นอกจากนั้นยังทำให้เกิดความไม่พอใจระหว่างพนักงาน ลดน้อยลง
3. ช่วยพัฒนาคุณภาพชีวิต ประสบการณ์ที่ได้รับจากการฝึกอบรมช่วยให้เกิดความรู้สึกดีหรือร่าเริงในการพัฒนาตนเอง พัฒนาวิธีการทำงาน ทำให้ประสิทธิภาพในการทำงานสูงขึ้น
4. ทำให้ขวัญกำลังใจของพนักงานดีขึ้น ช่วยสร้างความเชื่อมั่นในตนเอง
5. ช่วยย่นระยะเวลาในการเรียนรู้งาน ในกรณีรับพนักงานใหม่ หรือเปลี่ยนหน้าที่การงาน หากปล่อยให้เรียนรู้งานไปพร้อมกับการปฏิบัติงาน จะต้องใช้เวลามาก และอาจเกิดความเสียหายต่อ งาน การฝึกอบรมจึงช่วยทำให้พนักงานปฏิบัติงานนั้นได้ถูกต้องทันทีหลังจากผ่านการฝึกอบรมแล้ว
6. ช่วยแบ่งเบาภาระของผู้บริหาร ผู้ผ่านการฝึกอบรมจะมีความเข้าใจการปฏิบัติงานใน หน้าที่เป็นอย่างดี ผู้บริหารไม่ต้องเสียเวลาในการให้คำแนะนำแก้ปัญหาจากการปฏิบัติงานที่ผิดพลาด หรือป้องกันความเสียหายที่เกิดขึ้นจากการทำงาน ผู้บริหารจะได้ใช้เวลาสำหรับการคิดพัฒนางาน ในด้านอื่นๆ ต่อไป

7. สร้างเสริมเจตคติที่ดีต่อองค์กร การฝึกอบรมจะช่วยสร้างความเข้าใจในด้านนโยบาย จุดประสงค์ และแนวทางในการดำเนินงานขององค์กรได้ถูกต้องตรงกัน อันจะส่งผลให้ได้รับการสนับสนุนและการมีส่วนร่วมในการปฏิบัติงาน

8. ช่วยเพิ่มประสิทธิภาพในการทำงาน ประสบการณ์ที่ได้รับจากการฝึกอบรมทั้งในด้าน ความรู้ ความคิด ด้านเจตคติ และด้านทักษะปฏิบัติ จะช่วยให้การปฏิบัติงานได้ถูกต้อง เต็มความสามารถ และมีความพึงพอใจในการปฏิบัติงานมากขึ้น

9. ส่งเสริมความมั่นคงและความยืดหยุ่นให้แก่องค์กร

วิภาวรรณ กนิษฐนาคะ (2542) ได้กล่าวถึงประโยชน์ของการฝึกอบรม ไว้ดังนี้

1. ประโยชน์ต่อองค์กร
2. ประโยชน์ต่อผู้บังคับบัญชา
3. ประโยชน์ต่อตัวบุคลากรเอง
4. ประโยชน์ต่อทุกฝ่าย

ขวัญจิรา โสภณ (2563) กล่าวว่า ประโยชน์ของการฝึกอบรม ซึ่งมีดังนี้

1. การฝึกอบรมเป็นกรรมวิธีช่วยป้องกันปัญหา (Preventive) ตามปกติแล้วผู้สำเร็จ การศึกษาใหม่ ๆ มักจะมีความรู้ด้านทฤษฎีตามหลักสูตรการเรียน ในโรงเรียน วิทยาลัย หรือ มหาวิทยาลัยที่สำเร็จการศึกษา แต่ยังไม่เกิดความชำนาญในการปฏิบัติจริง ๆ จึงต้องจัดการปฐมนิเทศ ขึ้นเพื่อแนะนำให้บุคคล เกิดความมั่นใจ ในการปฏิบัติงานในหน่วยงานมากยิ่งขึ้น ช่วยให้มีกำลังใจ ในการทำงานเพิ่มพูน ประสิทธิภาพของงานให้สูงขึ้น

2. การฝึกอบรมเป็นกรรมวิธีช่วยแก้ปัญหา (Curative) ในการปฏิบัติงานของบุคลากร ในแต่ละหน่วยงานนั้นมักจะประสบปัญหาอยู่เสมอ เช่น ปัญหา การไม่รู้จักรู้ใช้เครื่องมือเครื่องใช้ อันทันสมัยที่นำมาใช้ การฝึกอบรมบุคลากรสามารถ แก้ปัญหาดังกล่าวได้

3. การฝึกอบรมเป็นการเสริมสร้างวิทยาการทันสมัยให้แก่ บุคลากรในปัจจุบันวิทยาการ เจริญก้าวหน้าไปมากมีประุณสิ่งใหม่ ๆ ซึ่งบุคลากร เหล่านั้นไม่มีประสบการณ์หรือเรียนรู้การฝึกอบรม จึงมีบทบาทเข้ามาช่วยเหลือได้

4. การฝึกอบรมช่วยประหยัดรายจ่าย เนื่องจากการฝึกอบรมเป็นกรรมวิธีที่จัดขึ้นใน ระยะเวลาอันสั้นภายใต้งบประมาณที่จำกัดและฝึกอบรมเฉพาะ บางหัวข้อที่ต้องการเสริมความรู้ ทักษะและประสบการณ์เท่านั้นจึงไม่ต้องลงทุนมากเท่ากับการเรียนการสอนในโรงเรียนหรือ มหาวิทยาลัย

5. การฝึกอบรมเป็นกรรมวิธีที่ช่วยให้บุคลากรมีการเรียนเพิ่มเติมประสบการณ์ ไม่ต้องเสียเวลาการทำงานปกติมากจนก่อให้เกิดการทิ้งงานหรือเสียหาย เนื่องจากการจัดการอบรม

เป็นการจัดในช่วงเวลาที่สั้นอาจจัดนอกเวลาการทำงานตามปกติ หรือในวันหยุดสุดสัปดาห์ จึงไม่มีการลงทุนด้วยเวลามากเหมือนกับการเรียนการสอนตามโรงเรียนหรือมหาวิทยาลัย

6. การฝึกอบรมเป็นการสนับสนุนการศึกษาตลอดชีพ (Life Long Education) หรือเป็นความต้องการของบุคคลในหน่วยงานต่าง ๆ จากความสำคัญดังกล่าว การจัดฝึกอบรมจึงจำเป็นต้องมีการวางแผน กำหนดโครงสร้างที่จะใช้สำหรับการฝึกอบรมขึ้นมาเพื่อกำหนดจุดมุ่งหมายในการฝึกอบรมว่าจะให้ความรู้ เจตคติ ทักษะ และเกิดความตระหนักตลอดจนนำไปประยุกต์ใช้เนื้อหาสาระอย่างน้อยเพียงใด ระยะเวลาานานเท่าใดหรือจะให้วิธีหรือเทคนิคในการให้ความรู้แก่ผู้เข้ารับการฝึกอบรมโดยวิธีใดบ้างจึงจะทำให้ผู้เข้ารับการฝึกอบรมเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมได้ตามวัตถุประสงค์ของการฝึกอบรม

ดังนั้น ประโยชน์ที่เกิดจากการฝึกอบรม เปรียบเสมือนการเปิดโลกทัศน์ให้กับผู้รับการอบรม อันจะนำไปสู่การเสริมสร้างความทันสมัยในแง่ของประสบการณ์ ความรู้ ทักษะ และสมรรถนะที่จำเป็นต่อการพัฒนาวิชาชีพนั้นๆ

ความจำเป็นในการฝึกอบรม

Boydell (1979) กล่าวถึงความต้องการจำเป็นในการฝึกอบรมไว้ว่า สามารถแบ่งอย่างง่ายได้ 2 ประเภท คือ ความต้องการจำเป็นที่ชัดเจน (Obvious needs) ซึ่งสามารถเห็นได้โดยการใช้สามัญสำนึก หรือการติดตามเหตุผลตามปกติ และความต้องการจำเป็นที่ต้องค้นหา (Hidden needs) ซึ่งต้องศึกษา โดยวิธีการที่หลากหลาย เช่น การสำรวจ การวิเคราะห์หาส่วนขาด (Gap analysis) เป็นต้น ในการวิเคราะห์หาความต้องการจำเป็นนั้น สามารถทำได้ทั้งในสถานการณ์ปัจจุบันและวิเคราะห์หาความต้องการจำเป็น ในอนาคตเพื่อวางแผนองค์กรในระยะยาวก็ได้ หากผู้บริหารเห็นว่าการเปลี่ยนแปลง วัตถุประสงค์หรือนโยบายขององค์กรอาจมีผลโดยตรงต่อแผนงานและแนวทางดำเนินการขององค์กรต่อไปในอนาคต ซึ่งในการจำแนกความต้องการจำเป็นสามารถแบ่งตามระดับของข้อมูลของหน่วยงานได้เป็น 3 ระดับ คือ ระดับองค์กร ระดับสายงาน และระดับที่ตัวบุคคล ดังนี้

1. ความต้องการจำเป็นระดับองค์กร (Organizational level) เป็นความต้องการจำเป็นที่มองภาพรวมทั่ว ๆ ไปขององค์กร โดยพิจารณาว่าอะไรเป็นปัญหาขององค์กรที่ทำให้ประสิทธิภาพขององค์กรลดลงและปัญหานั้นจะต้องสามารถแก้ไขโดยวิธีการฝึกอบรมเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพการทำงานของกำลังคนในองค์กรนั้น การที่องค์กรจะเจริญก้าวหน้าได้นั้นต้องได้รับการพัฒนาและปรับปรุงตลอดเวลาการปรับปรุงดังกล่าวนี้ต้องสอดคล้องกับเป้าหมายและวัตถุประสงค์ขององค์กรที่ดำเนินไปตามแผนการปฏิบัติการขององค์กร ซึ่งอาจจะเป็นทั้งแผนระยะสั้นและแผนระยะยาว การที่มีแผนปฏิบัติงานขององค์กรจะเป็นเครื่องชี้ให้เห็นความจำเป็นในการฝึกอบรมสำหรับบุคลากรในองค์กรว่าควรจะต้องเพิ่มความรู้ความสามารถ ทักษะและทัศนคติให้กับใครในช่วงไหน เพื่อช่วยให้การดำเนินงานขององค์กรโดยส่วนรวมบรรลุเป้าหมายได้

2. ความต้องการจำเป็นระดับสายงาน (Occupational level) เป็นความต้องการจำเป็นของการฝึกอบรมในด้านการพัฒนาความรู้ ความชำนาญและทัศนคติที่จำเป็นต่องานในสายงานหรืออาชีพนั้นๆ การศึกษาวิเคราะห์หาความจำเป็นในการฝึกอบรมระดับสายงานจะพิจารณาจากคำบรรยายลักษณะของงาน (Job description) ในตำแหน่งนั้นๆ รวมถึงมาตรฐานการกำหนดตำแหน่ง (Job specification) ของสายงานนั้นด้วย

3. ความต้องการจำเป็นในการอบรมระดับบุคคล (Individual level) เป็นความต้องการจำเป็นในการฝึกอบรมที่เน้นคุณสมบัติด้านความรู้ ความสามารถ ประสบการณ์ ทัศนคติ และวิธีการปฏิบัติงาน แต่ละบุคคลในองค์กรโดยพิจารณาว่าบุคคลแต่ละคนว่ามีจุดอ่อนหรือมีข้อที่ควรปรับปรุงมากน้อยเพียงใดเพื่อที่จะสามารถทำงานให้มีประสิทธิภาพมากขึ้นตามมาตรฐานของงานในการวิเคราะห์หาความต้องการที่จำเป็นในการฝึกอบรมนั้น ผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องทุกฝ่าย โดยเฉพาะอย่างยิ่งฝ่ายบริหารขององค์กรหรือหน่วยงานจะต้องให้ความสำคัญ และสนับสนุนอย่างจริงจัง ทั้งนี้เนื่องจากการศึกษาความต้องการจำเป็นในการฝึกอบรม ถือเป็นขั้นตอนแรกของกระบวนการฝึกอบรมที่สำคัญและจำเป็นต่อการกำหนดกิจกรรมการพัฒนาหลักสูตร การฝึกอบรมที่จะช่วยแก้ปัญหา อุปสรรค และเพิ่มเติมส่วนที่ขาดอยู่ให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น ทั้งนี้เพื่อให้หน่วยงานสามารถดำเนินการไปได้อย่างมีประสิทธิภาพ และบรรลุวัตถุประสงค์ขององค์กรที่กำหนดไว้ ซึ่งแนวทางในการวิเคราะห์หาความต้องการจำเป็นในการฝึกอบรม เพื่อให้ได้มาซึ่งข้อมูลที่จำเป็นต่อการฝึกอบรมที่มีความชัดเจนและครอบคลุม โดยเบื้องต้นสามารถดำเนินการศึกษาวิเคราะห์ได้ดังนี้

- 3.1 วิเคราะห์กระบวนการและกิจกรรมในการทำงาน
- 3.2 วิเคราะห์อุปสรรคการทำงานที่นำเข้ามาใหม่
- 3.3 เคราะห์ปัญหาที่เกิดขึ้นในการปฏิบัติงานประจำวัน
- 3.4 วิเคราะห์พฤติกรรมกรรมการปฏิบัติงานของคนในองค์กร
- 3.5 วิเคราะห์ลักษณะโครงสร้างและพฤติกรรมขององค์กร
- 3.6 ศึกษาผลการประเมินการปฏิบัติงานของบุคลากรในหน่วยงาน

จากที่กล่าวมาจึงได้ว่ากระบวนการของการฝึกอบรม คือ การลำดับขั้นตอนการดำเนินการฝึกอบรม เพื่อให้บรรลุผลสำเร็จตามจุดประสงค์ของการฝึกอบรมที่กำหนดไว้ให้เกิดประสิทธิภาพอย่างสูงสุด

ประเภทของการฝึกอบรม

สถาบันพัฒนาข้าราชการพลเรือน, สำนักงาน กพ. (2532) ได้จำแนกการฝึกอบรมดังนี้

1. จำแนกตามลักษณะของการฝึกอบรม

1.1 การฝึกอบรมในการปฏิบัติงานปกติ (On the job training หรือ Desk training) เป็นการฝึกอบรมระหว่างปฏิบัติงานจริง เพื่อให้ผู้เข้าอบรมเข้าใจวิธีการทำงานที่ถูกต้องเหมาะสม โดยมีผู้ให้คำแนะนำ ซึ่งอาจเป็นหัวหน้างาน หรือครูฝึกก็ได้

1.2 การฝึกอบรมนอกสถานที่ทำงาน (Off the job training) เป็นการอบรมที่มีลักษณะแบบห้องเรียน (Classroom training) มีผู้อบรมจำนวนมากใช้เทคนิคการอบรมเป็นแบบบรรยายอภิปราย หรืออาจมีการสาธิต หรือเทคนิคแบบกลุ่ม

1.3 การฝึกอบรมแบบผสมผสาน เป็นการจัดฝึกอบรมทั้งในขณะที่ทำงาน ในที่ทำงาน และฝึกอบรมนอกสถานที่

2. จำแนกตามวัตถุประสงค์ของการฝึกอบรม

2.1 การฝึกอบรมเพื่อแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นแล้ว ซึ่งอาจพบปัญหาจากการสำรวจหรือปัญหาที่เห็นโดยแจ้งชัด

2.2 การฝึกอบรมเพื่อป้องกันปัญหาในอนาคต เป็นการฝึกอบรมที่มักมีแผนหรือมีความคาดหมายว่าจะมีการเปลี่ยนแปลงตัวบุคคลหรือวิธีการปฏิบัติงานของหน่วยงาน ซึ่งบุคลากรที่มีอยู่ในปัจจุบันไม่สามารถรองรับงานใหม่ได้ จึงจำเป็นต้องจัดฝึกอบรมเพื่อป้องกันปัญหาที่คาดว่าจะเกิดขึ้น

2.3 การฝึกอบรมเพื่อพัฒนาศักยภาพของบุคลากรให้สูงขึ้น ซึ่งเป็นการมุ่งผลการพัฒนาในระยะยาวที่จะพัฒนางานและพัฒนาบุคลากรเพื่อมุ่งสู่ความเป็นเลิศขององค์กรโดยรวม

3. จำแนกตามช่วงเวลาในการปฏิบัติงาน

3.1 การฝึกอบรมก่อนการปฏิบัติงาน (Pre-service training) เป็นการฝึกอบรมให้กับบุคลากรก่อนเริ่มเข้าทำงาน หรือก่อนปฏิบัติงานบางประเภทที่ต้องใช้ความรู้ความชำนาญและความสามารถพิเศษ การฝึกอบรมก่อนปฏิบัติงาน แบ่งออกเป็น 2 ประเภท ได้แก่

3.1.1 การปฐมนิเทศ (Orientation) เป็นการฝึกอบรมที่จัดขึ้นเพื่อต้อนรับหรือแนะนำบุคคลให้รู้จักหน่วยงานหรือองค์การ เพื่อให้ทราบถึงวัตถุประสงค์ นโยบายขององค์กรหรือหน่วยงาน กฎเกณฑ์และระเบียบต่างๆ ตลอดจนการแนะนำให้รู้จักผู้บังคับบัญชา และผู้ร่วมงาน

3.1.2 การแนะนำงาน (Induction training) เป็นการฝึกอบรมที่มุ่งปฐมนิเทศ โดยสอนวิธีการปฏิบัติงานในตำแหน่งหน้าที่ใดหน้าที่หนึ่งโดยเฉพาะ เพื่อพัฒนาความรู้ ทักษะ และทัศนคติ ให้เหมาะสมและสอดคล้องกับความต้องการขององค์การ และถึงแม้บุคคลที่เคยผ่านงานมาแล้วก็อาจจำเป็นต้องแนะนำงานเพื่อสร้างทัศนคติต่องานใหม่ให้เกิดความรู้สึกว่าตนเป็นส่วนหนึ่งขององค์การนั้นๆ

3.2 การฝึกอบรมระหว่างการทำงาน (In-service training) เป็นการฝึกอบรมหลังจากที่บุคคลได้เข้าปฏิบัติงานในองค์การแล้ว จึงเรียกอีกอย่างหนึ่งว่า การฝึกอบรมบุคลากรประจำการ

การฝึกอบรมประเภทนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อเพิ่มพูนความรู้ความสามารถของบุคลากร ทั้งนี้เนื่องจากแนวทางและวิธีการทำงานขององค์กรจะมีการปรับเปลี่ยนให้สอดคล้องกับการพัฒนาองค์กรอยู่เสมอหรือบุคลากรอาจต้องเปลี่ยนบริบทในการทำงานใหม่ เช่น การโยกย้าย เลื่อนชั้น เลื่อนตำแหน่ง เป็นต้น จึงจำเป็นต้องพัฒนาสมรรถนะ ของบุคลากรให้สามารถเพิ่มประสิทธิภาพในการปฏิบัติงานให้ดียิ่งขึ้น ซึ่งอาจเป็นการฝึกอบรมในขณะที่ปฏิบัติงาน (On the job training) หรือฝึกอบรมนอกที่ทำการ (Off the job training)

4. จำแนกตามจำนวนผู้เข้ารับการอบรม

4.1 การฝึกอบรมเป็นรายบุคคล เป็นการฝึกอบรมตามความจำเป็นของรายบุคคลนั้น เช่น การปฐมนิเทศรายบุคคล การฝึกอบรมขณะปฏิบัติงาน เป็นต้น

4.2 การฝึกอบรมเป็นคณะ เป็นการจัดการอบรมให้กับบุคลากรเป็นรายกลุ่มที่มีความต้องการจำเป็นในการฝึกอบรมเหมือนกัน ซึ่งส่วนใหญ่จะจัดการอบรมแบบห้องเรียน

5. จำแนกตามลักษณะของเนื้อหาของหลักสูตรฝึกอบรม เป็นการจัดอบรมที่แบ่งเนื้อหาของหลักสูตรออกเป็นด้านต่างๆ เช่น ด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ ด้านการบริหาร เป็นต้น

6. จำแนกตามกลุ่มเป้าหมาย การจัดฝึกอบรมลักษณะนี้将有ความเชื่อมโยงกับเนื้อหาในการจัดอบรม ได้แก่

6.1 การฝึกอบรมบุคลากรตามระดับแนวนอน เป็นการให้ความรู้ทั่วไปเพื่อสร้างกรอบแนวคิดและแนวทางในการปฏิบัติกว้างๆ เช่น การปฐมนิเทศบุคลากรใหม่ การฝึกอบรมเจ้าหน้าที่ระดับปฏิบัติการ การพัฒนาบุคลากรระดับบริหาร เป็นต้น

6.2 การฝึกอบรมเพื่อพัฒนาบุคลากรในแนวตั้ง เป็นการฝึกอบรมเพื่อให้ความรู้ความสามารถเฉพาะบุคคลในแต่ละตำแหน่งหรือสายงาน โดยใช้หลักสูตรที่กำหนดขึ้นตามความจำเป็น ซึ่งมุ่งเน้นเกี่ยวกับแนวทางในการปฏิบัติงาน เพื่อให้ผู้ที่ได้รับการอบรมนำไปประยุกต์ใช้ในการปฏิบัติงานได้

Odiome (1970, p.80) ยังได้แบ่งประเภทของการฝึกอบรมตามความสำคัญของการฝึกอบรมไว้ 3 ประเภท ดังนี้

1. การฝึกอบรมขั้นต้น (Regular Training Program) เป็นการฝึกอบรมเพื่อสนองความต้องการขั้นต้น เพื่อให้บุคคลมีความรู้ ความเข้าใจ และสามารถปฏิบัติงานในหน้าที่ได้อย่างเหมาะสม การฝึกอบรมประเภทนี้ ได้แก่ การปฐมนิเทศ การฝึกอบรมก่อนเลื่อนตำแหน่ง เป็นต้น

2. การฝึกอบรมเพื่อแก้ปัญหา (Problem-Solving Training Program) เป็นการฝึกอบรมเพื่อเพิ่มพูนประสิทธิภาพในการปฏิบัติงานให้สูงขึ้น มุ่งเน้นการแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นระหว่างการปฏิบัติงาน

3. การฝึกอบรมเพื่อพัฒนา (Innovative Training Program) เป็นการฝึกอบรมในชั้นสูง เน้น การมุ่งอนาคต เป็นการฝึกอบรมที่จะช่วยให้ผู้ปฏิบัติงานมีความคิดสร้างสรรค์ สามารถพัฒนางานให้ก้าวหน้าได้

กฤษยา ตันติผลาชีวะ (2537) ยังได้แบ่งประเภทของหลักสูตรฝึกอบรมตามระยะเวลา การฝึกอบรมออกเป็น 3 ประเภท ดังนี้

1. การฝึกอบรมเฉพาะหน้า (In-Situ Training) เป็นการฝึกอบรมตามปัญหาจำเป็น ที่เกิดขึ้นในทันที หรือในระยะเริ่มแรก เวลาที่ใช้จะสั้นมากด้วยเป็นกรณีเร่งด่วน หลักสูตรประเภทนี้ จะใช้ระยะเวลาสั้น การอบรมแต่ละครั้งหลักสูตรจะมีความสมบูรณ์ในตัวเอง เนื้อหาสาระไม่มาก แต่อาจลึกกว่า ส่วนใหญ่เป็นหลักสูตรเสริมความรู้ ฟื้นฟูความรู้หรือเพื่อพัฒนาทักษะปฏิบัติที่จำเป็น เท่านั้น

2. การฝึกอบรมระยะสั้น (Short-Term Training) เป็นการฝึกอบรมที่กำหนดขึ้น เป็นสัปดาห์หรือเป็นเดือน ระยะเวลาฝึกอบรมตามหลักสูตรอาจเป็น 3, 6 และ 9 เดือน เป้าหมาย การฝึกอบรมมุ่งที่ความรู้ความชำนาญเฉพาะทางและพัฒนาความรู้ใหม่ๆ ให้ผู้เข้าอบรมได้มีความรู้ มากขึ้น ความง่ายและความเข้มข้นอาจน้อยกว่าการเรียนปกติตามรายวิชาในสถาบันการศึกษา แต่ความลุ่มลึกมีมากกว่า

3. การฝึกอบรมระยะยาว (Long-Term Training) เป็นหลักสูตรที่ใช้ระยะเวลามากกว่า 1 ปี และให้รวมถึงการศึกษาต่อเนื่อง (Continuing Education) มีลักษณะของการฝึกอบรมที่เน้นการ เรียนรู้ด้วยประสบการณ์เป็นหลัก หลักสูตรนี้มีหน่วยงานหรือสถาบันจัดขึ้นน้อย เพราะเน้น ความเป็นผู้เชี่ยวชาญเฉพาะสาขาแบบลุ่มลึกมากที่สุดเป็นการเฉพาะ มักจะเป็นหลักสูตร ระดับ ประกาศนียบัตรและปริญญา

กระบวนการฝึกอบรม

วิเชียร ชิวพิมาย (2528) ได้กล่าวถึงกระบวนการฝึกอบรม ไว้ 3 ประการดังนี้

1. การสร้างหลักสูตรฝึกอบรม เป็นภารกิจที่สำคัญและมีความยุ่งยากหลายประการ การสร้างหลักสูตรฝึกอบรมแบ่งขั้นตอนการดำเนินงานออกเป็น 4 ขั้นตอน คือ

1.1 การวิเคราะห์หาความจำเป็นในการฝึกอบรม เป็นการศึกษาสภาพที่เป็นปัญหา ของหน่วยงานที่จะต้องได้รับการปรับปรุงแก้ไขด้วยวิธีการฝึกอบรม วิธีการวิเคราะห์หาความจำเป็น ในการฝึกอบรมมีหลายวิธี เช่น การสังเกต การวิเคราะห์งาน การประเมินผลการปฏิบัติงาน การสำรวจความต้องการ เป็นต้น

1.2 การกำหนดวัตถุประสงค์ในการฝึกอบรม เป็นขั้นตอนของกระบวนการ ในการดำเนินการฝึกอบรมที่ชี้ให้เห็นถึงเป้าหมาย ความต้องการของการฝึกอบรม ทำให้สามารถ

กำหนดกิจกรรมการฝึกอบรม เนื้อหาวิชาในการฝึกอบรมและทรัพยากรที่ต้องใช้ในการฝึกอบรมได้อย่างเหมาะสม

1.3 เลือกเนื้อหาวิชาสำหรับการฝึกอบรมให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้

1.4 กำหนดกิจกรรมและสื่อประกอบการฝึกอบรม โดยต้องกำหนดให้มีความสอดคล้องกับเนื้อหาและวัตถุประสงค์ โดยพิจารณาถึงความเหมาะสมกับผู้เข้ารับการฝึกอบรมสภาพเศรษฐกิจและสังคม รวมทั้งคุณค่าทางเทคนิคของกิจกรรมและสื่อที่จะถ่ายทอดความรู้ได้อย่างถูกต้อง

2. การวางโครงการฝึกอบรม เป็นขั้นตอนของการนำผลจากการศึกษาวิเคราะห์หาความจำเป็นในการฝึกอบรม วัตถุประสงค์ เนื้อหาวิชา กิจกรรมและสื่อ มากำหนดเป็นโครงร่างหลักสูตรการฝึกอบรมเพื่อเป็นแนวทางสำหรับผู้ดำเนินการฝึกอบรมในการที่จะนำไปเป็นแนวทางในการปฏิบัติซึ่งจะทำให้การฝึกอบรมบรรลุตามวัตถุประสงค์

3. การประเมินผลการฝึกอบรม เป็นขั้นตอนสำคัญในกระบวนการฝึกอบรม เป็นตัวชี้วัดระดับความสำเร็จของการดำเนินการฝึกอบรม ตลอดจนชี้ให้เห็นอุปสรรคและปัญหาที่เกิดขึ้น การประเมินผลการฝึกอบรมแบ่งออกเป็น 4 ระดับ คือ

3.1 ระดับความรู้สึกและการตอบสนองต่อการจัดการฝึกอบรม เป็นการประเมินพฤติกรรมเบื้องต้นของผู้เข้ารับการฝึกอบรมว่ามีความรู้สึกชอบหรือไม่ชอบการจัดและ การดำเนินการฝึกอบรมครั้งนั้นมากน้อยเพียงใด

3.2 ระดับการเกิดการเรียนรู้จากกิจกรรมการฝึกอบรม เป็นการประเมินความรู้ ความเข้าใจและความสามารถ ตลอดจนเกิดทักษะและเจตคติที่พึงประสงค์

3.3 ระดับการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม เป็นการประเมินพฤติกรรมการทำงานตาม วัตถุประสงค์หรือที่พึงประสงค์หลังจากเสร็จสิ้นการฝึกอบรมแล้ว

3.4 ระดับผลที่เกิดขึ้นกับองค์กร เป็นการประเมินเพื่อชี้ให้เห็นถึงการลงทุนจัดการฝึกอบรมว่ามีผลตอบแทนต่อองค์กรหรือไม่ ผลที่เกิดขึ้นเป็นไปตามทิศทางที่พึงประสงค์และ คุ่มค่าต่อการลงทุนเพียงใด เป็นการประเมินผลกระทบจากการฝึกอบรมที่มีต่อองค์กร

3.5 ระดับประสิทธิภาพ เป็นความต้องการขั้นสุดท้ายหรือสุดยอดของการฝึกอบรม คือ เป็นการประเมินว่าผู้เข้ารับการฝึกอบรมได้นำความรู้ ความสามารถ ทักษะและเจตคติมาปรับปรุง พฤติกรรมการทำงานจนก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงในองค์กรหรือไม่

สุพล เพชรานนท์ (2542 25) กล่าวถึง กระบวนการของการฝึกอบรม หมายถึง ลำดับ ขั้นตอนการดำเนินงานของการฝึกอบรม เพื่อให้บรรลุตามจุดประสงค์ที่กำหนดไว้อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งกระบวนการของการฝึกอบรมมี 5 ขั้นตอน ดังนี้

1. การหาความจำเป็นของการฝึกอบรม
2. การสร้างหลักสูตร

3. การเลือกใช้เทคนิคต่างๆ ในการฝึกอบรม
4. การดำเนินการฝึกอบรม
5. การติดตามประเมินผล

วิภาวรรณ กนิษฐนาคะ (2542 11) ได้กล่าวถึงกระบวนการในการจัดฝึกอบรมจะต้องมีการจัดการที่เป็นระบบ ดังนั้น จึงต้องมีกระบวนการซึ่งเริ่มจากปัจจัยนำเข้า (Input) ที่จะป้อนเข้า ได้แก่ ความรู้ ทักษะ ทศนคติ แรงจูงใจ ค่านิยม บุคลิกภาพ ฯลฯ ของบุคลากรในองค์กรจะแตกต่างกัน กระบวนการ (Process) ก็คือ หลักสูตรการฝึกอบรมต่างๆ ที่ทำให้บุคลากรมีการเปลี่ยนแปลงความรู้ ทักษะ พฤติกรรม การทำงาน ทศนคติ มีผลลัพธ์ (Output) คือ องค์กรมีการเปลี่ยนแปลงไปในทางที่ดีขึ้นหรือบรรลุวัตถุประสงค์ ดังนั้นกระบวนการฝึกอบรมจึงควรประกอบด้วย

1. การวิเคราะห์หาความต้องการความจำเป็นในการฝึกอบรม
2. กำหนดวัตถุประสงค์ของการฝึกอบรม
3. สร้างหลักสูตรการฝึกอบรม
4. สร้างเครื่องมือการประเมินและติดตามผล
5. ทดลองใช้หลักสูตร
6. ปรับปรุงหลักสูตร
7. จัดดำเนินการฝึกอบรม
8. ประเมินผลการฝึกอบรม

สมชาย สังข์สี (2550, น. 115-116 อ้างถึงใน เกียรติภูมิ มะแสงสม, 2561, น. 88) ได้กล่าวถึงลักษณะของการฝึกอบรมที่ดี ดังนี้

1. เป็นกระบวนการเรียนการสอนแบบ 2 ทาง (two process) คือผู้เรียนและผู้สอน ต้องเรียนรู้ซึ่งกันและกัน จึงจะทำให้การเรียนรู้มีผลในทางปฏิบัติ
2. การอบรมที่ได้ผลต้องกระทำกับกลุ่มเป้าหมายที่ต้องการเรียนรู้เรื่องใดเรื่องหนึ่งอย่างแท้จริง ดังนั้น จึงต้องหาข้อมูลของผู้เข้ารับการอบรมเสียก่อน
3. จำนวนผู้เข้ารับการอบรมต้องมีจำนวนพอเหมาะกับสถานที่ วัสดุอุปกรณ์ที่มีอยู่จำนวนที่น้อยเกินไปจะทำให้ไม่คุ้มค่ากับการลงทุน ส่วนจำนวนที่มากเกินไป การอบรมมักไม่ได้ผลในการปฏิบัติ
4. หลักสูตรอบรมต้องมีความกระชับเฉพาะเรื่อง มีเนื้อหาที่จำเป็นต่อการเรียนรู้สามารถนำไปปฏิบัติจริงได้
5. วิทยากรที่ให้ความรู้ในการอบรมต้องมีความรู้ความชำนาญและมีประสบการณ์อย่างแท้จริง มีความสามารถในการสื่อสารและถ่ายทอดความรู้และเข้าใจในจิตวิทยาการเรียนรู้

ของกลุ่มเป้าหมายได้เป็นอย่างดี มีเทคนิคและวิธีการที่ทำให้ผู้เข้ารับการอบรมเข้าใจชัดเจน กระตือรือร้น และให้ความสนใจ

6. มีบรรยากาศและการจูงใจที่จะส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้ เกิดความร่วมมือในกิจกรรม การอบรม การจูงใจให้ผู้เข้ารับการอบรมมีความตื่นตัว กระตือรือร้น อยากเรียนรู้

7. สถานที่และเทคโนโลยีทางการศึกษาตลอดจนสภาพแวดล้อมที่เหมาะสม เช่น แสงสว่าง อุณหภูมิ การจัดที่นั่ง สื่อ อุปกรณ์ เสียงรบกวน ถ้าสามารถจัดให้อำนวยต่อการเรียนรู้จะส่งเสริมให้การอบรมบรรลุผลตามจุดประสงค์

8. ปัจจัยอื่น ๆ ต้องมีความพร้อมเช่น ทรัพยากรงบประมาณ การประสานงาน เวลา เป็นต้น

9. มีการติดตามประเมินผลการอบรมเสมอเพื่อเรียนรู้และสามารถปรับปรุงข้อบกพร่องของหลักสูตรอบรมได้

10. ผู้บริหารองค์กรจะต้องมีความรู้และทักษะในการพัฒนาและจัดการโครงการอบรม เพื่อให้บรรยากาศภายในองค์กรมีลักษณะส่งเสริมและสนับสนุน ยอมรับและเห็นความสำคัญของการอบรม

วิชัย วงษ์ใหญ่ (2554) เสนอรูปแบบและแนวคิดขั้นตอนกระบวนการพัฒนาหลักสูตรไว้ดังนี้

1) แต่งตั้งคณะกรรมการพัฒนาหลักสูตรเพื่อกำหนดองค์ประกอบของหลักสูตร โดยอาศัยข้อมูลจากสภาพปัญหาและความต้องการของสังคมปัจจุบัน โดยปรึกษาหารือกับผู้เชี่ยวชาญแต่ละสาขาวิชา อย่างสม่ำเสมอ 2) สร้างเนื้อหาสาระ โดยปรึกษาหารือกับผู้เชี่ยวชาญ กำหนดผลการเรียนรู้ จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม หรือจุดประสงค์ การเรียนรู้ วางแผนการสอน ทำบันทึกการสอน ผลิตสื่อ การสอน จัดกิจกรรมการเรียนการสอนเป็นกลุ่มหรือรายบุคคล 3) ทดลองใช้หลักสูตร (นำร่อง) ถ้ามีข้อบกพร่องก็ทำการแก้ไขปรับปรุง โดยปรึกษาหารือกับผู้เชี่ยวชาญ 4) ชี้แจงพร้อมประชาสัมพันธ์ หลักสูตรให้ผู้ที่เกี่ยวข้องทราบ 5) นำหลักสูตรไปใช้ โดยมีกิจกรรมการใช้หลักสูตรใหม่มี 4 ประการ คือ 5.1) การแปลงหลักสูตรไปสู่การสอน มีการจัดทำวัสดุหลักสูตร ได้แก่ เอกสารหลักสูตร สื่อและอุปกรณ์การเรียนการสอนที่จำเป็นที่จะต้องใช้ในการเรียนการสอน 5.2) ผู้บริหาร จัดเตรียมสิ่งต่าง ๆ เช่น บุคลากร วัสดุหลักสูตร และบริการต่าง ๆ เริ่มตั้งแต่อบรมครูและบุคลากรฝ่าย สนับสนุนการใช้หลักสูตร ห้องสมุด ห้องเรียน ห้องปฏิบัติการ แหล่งเรียนรู้ และสื่อการสอน ทุกชนิด รวมทั้งจัดงบประมาณสนับสนุนการบริหารหลักสูตร 5.3) การสอน เป็นหน้าที่ของผู้สอน ประจำการทั่วไปที่ต้องดำเนินการจัดการเรียนการสอนให้ประสบความสำเร็จตามจุดมุ่งหมาย ของหลักสูตร 5.4) การประเมินผล เพื่อให้ทราบข้อบกพร่องของหลักสูตร จากนั้นดำเนินการปรับปรุง แก้ไขต่อไป การประเมินผลมี 2 ประเภท คือ การประเมินผลการเรียนของผู้เรียน และการประเมินผล หลักสูตร การประเมินผลหลักสูตร ได้แก่ การประเมินเอกสารหลักสูตร ประเมินผลการนำหลักสูตร

ไปใช้ ประเมินผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียน และประเมินผลการใช้หลักสูตร ในการประเมินผลหลักสูตรนั้น จะต้องประเมินอย่างเป็นระบบและต่อเนื่อง เพราะว่าทุกสิ่งทุกอย่าง ในสังคมปัจจุบันย่อมมีการเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา ทั้งด้านเศรษฐกิจ การเมือง การปกครอง สังคม วัฒนธรรม วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี เครื่องมือสื่อสาร เครื่องอำนวยความสะดวกในการดำเนินชีวิต และการประกอบอาชีพแต่ละสาขาวิชา

Boydell (1979) ยังให้ความหมายของกระบวนการปฏิบัติในการฝึกอบรมที่เป็นระบบและต่อเนื่อง ซึ่งมีขั้นตอนในการดำเนินงานดังนี้

1. การหาความจำเป็นในการฝึกอบรม เป็นการค้นหาปัญหาที่เกิดขึ้นในองค์กร หรือ หน่วยงานที่สามารถแก้ปัญหาได้ด้วยการฝึกอบรม ในขั้นตอนนี้จะรวมถึงการวิเคราะห์งาน หรือ วิเคราะห์ภารกิจ วิเคราะห์กลุ่มเป้าหมายที่จำเป็นต้องฝึกอบรม ซึ่งสภาพการณ์ที่เป็นปัญหา อาจเห็นได้ชัดเจน หรือเป็นสภาพการณ์ที่ซับซ้อน จำเป็นต้องวิเคราะห์หาสาเหตุของปัญหา ซึ่งสามารถใช้วิธีการศึกษา และวิเคราะห์ ความต้องการจำเป็นที่หลากหลาย เช่น การสำรวจ การสังเกตการณ์ การทดสอบ และการประชุม เป็นต้น โดยในขั้นตอนนี้ควรกำหนดตัวบุคคลที่จะต้องเข้ารับการฝึกอบรมด้วย

2. การพัฒนาหลักสูตรการฝึกอบรม เป็นขั้นตอนที่นำข้อมูลที่ได้จากการวิเคราะห์ ความต้องการจำเป็นมากำหนดหลักสูตร โดยกำหนดองค์ประกอบ ได้แก่ วัตถุประสงค์ของหลักสูตร หมวดวิชา หัวข้อวิชา เนื้อหาสาระ การเรียงหัวข้อการอบรม แนวทางหรือวิธีการอบรม ระยะเวลา ในการอบรม ตลอดจนการกำหนดลักษณะของวิทยากร ทั้งนี้เพื่อให้ผู้เข้ารับการอบรมได้เกิดการเรียนรู้อย่างเป็นขั้นตอน และสามารถปรับเปลี่ยนพฤติกรรมได้

3. การกำหนดโครงการฝึกอบรม เป็นการวางแผนการดำเนินการฝึกอบรมอย่างเป็นระบบ เป็นลายลักษณ์อักษร ระบุขั้นตอนและรายละเอียดที่เกี่ยวข้องกับการดำเนินงานที่ชัดเจน ทั้งนี้ เนื่องจากการฝึกอบรมเป็นกิจกรรมที่ผู้เกี่ยวข้องหลายฝ่ายในหน่วยงานต้นสังกัดของผู้เข้ารับการอบรม วิทยากร โดยเฉพาะอย่างยิ่งผู้บริหารซึ่งมีอำนาจในการอนุมัติโครงการและค่าใช้จ่าย

4. การดำเนินการฝึกอบรม ซึ่งโดยทั่วไปเจ้าหน้าที่ผู้จัดโครงการอบรมจะมีบทบาทหลัก ในการอำนวยความสะดวก และจัดการฝึกอบรมให้ดำเนินไปโดยเรียบร้อย ตลอดจนเอื้ออำนวยต่อการเรียนรู้สำหรับผู้เข้ารับการอบรมให้สามารถปรับเปลี่ยนพฤติกรรมได้ตามความคาดหวังของหลักสูตรฝึกอบรม

5. การประเมินและติดตามผลการฝึกอบรม ซึ่งเป็นขั้นตอนในการประเมินผลการฝึกอบรม และจัดทำรายงานเสนอผู้บังคับบัญชา ตลอดจนนำผลการประเมินโครงการมาเป็นข้อมูลย้อนกลับ ประกอบการตัดสินใจในการจัดฝึกอบรมครั้งต่อไป

ดังนั้น การฝึกอบรม เป็นกระบวนการให้ความรู้บางอย่างหนึ่ง เช่นเดียวกับการเรียนการสอน ที่ควรจัดอย่างเป็นระบบ เพื่อให้การฝึกอบรมบรรลุตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ รวมถึงเกิดประสิทธิภาพ อย่างสูงสุด

แนวคิด Cyber Friendly School Program

วัตถุประสงค์ของแนวคิด Cyber Friendly School Program

การระรานทางไซเบอร์เป็นปัญหาด้านสาธารณสุขที่สำคัญซึ่งเกี่ยวข้องกับผลกระทบร้ายแรง ด้านจิตใจ สังคม และการศึกษาต่อกลุ่มเยาวชน ในปัจจุบัน มีโปรแกรมไม่กี่โปรแกรมที่จัดการกับการระรานทางไซเบอร์ที่ได้รับการพัฒนาและทดสอบเชิงประจักษ์และเป็นมิตรกับไซเบอร์ การทดลอง แบบสุ่มที่มีกลุ่มควบคุมสำหรับโรงเรียน (CFS) วัดผลกระทบระยะยาวของการระรานทางไซเบอร์ ผ่านช่องทางออนไลน์ทั้งโรงเรียนโปรแกรมการป้องกันและการแทรกแซงที่พัฒนาขึ้นโดยความร่วมมือ กับเยาวชน โรงเรียนมัธยมเอกชนในเมืองเพิร์ธ รัฐเวสเทิร์นออสเตรเลีย (มี 35 โรงเรียนและนักเรียน มากกว่า 3,000 คนที่เข้าร่วม) ได้รับการสุ่มไปยังกลุ่มโรงเรียนเฉพาะ (จำนวน 19 โรงเรียน) และกลุ่มโรงเรียนปกติ (จำนวน 16 โรงเรียน) โดยนักเรียนกรอกแบบสอบถามออนไลน์ในปี 2010, 2011 และในการติดตามผล 1 ปีในปี 2012 โดยวัดผลประสบการณ์การระรานทางไซเบอร์ในช่วงภาค เรียนก่อนหน้า กลุ่มโรงเรียนเฉพาะได้รับโปรแกรมในระดับเกรด 8 และ 9 (อายุ 13–14 ปี) ผลของโปรแกรมถูกนำมาจำลองใน 2 รูปแบบ คือ โปรแกรมที่แสดงผลลดลงอย่างมีนัยสำคัญ ของกลุ่มประชากรที่ถูกการระรานทางไซเบอร์กับกลุ่มประชากรที่เป็นผู้กระทำการระรานทางไซเบอร์ จากผลการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน แต่อย่างไรก็ดี ไม่มีผลแสดงความแตกต่างของเงื่อนไข ในการเรียน แต่อย่างไรก็ตาม มีครูเพียง 1 ใน 3 เท่านั้นที่นำเนื้อหาของโปรแกรมนี้ไปใช้จน สำเร็จ จนต้องมีความจำเป็นที่ต้องสร้างแรงจูงใจและพัฒนาศักยภาพของโปรแกรมการระราน ทางไซเบอร์นี้ เพื่อให้ทุกโรงเรียนนำโปรแกรมไปใช้อย่างมีประสิทธิภาพ รวมถึงเป็นมาตรการป้องกันการ ระรานทางไซเบอร์ที่ใช้ร่วมกับโปรแกรมป้องกันการระรานอื่นๆ ซึ่งอาจลดการตกเป็นเหยื่อ ในโลกไซเบอร์ได้มากกว่าโปรแกรมป้องกันการระรานที่ใช้ในโรงเรียนมาก่อนหน้านี้

หลักการของแนวคิด Cyber Friendly School Program

การเติบโตอย่างรวดเร็วของเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร หรือ ICT ตั้งแต่ปี 1993 นั้นหมายความว่าคนหนุ่มสาวในทุกวันนี้ เติบโตขึ้นมาเพื่อจมอยู่กับเทคโนโลยี การเปลี่ยนแปลงรุ่นสู่ รุ่นพร้อมกับข้อดี ความท้าทายสำหรับนักการศึกษา ครอบครัว และผู้สร้างนโยบายต่างๆ (Bennett, Maton, & Kervin, 2008) การเข้าถึงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารที่ซับซ้อนได้กลายเป็น เรื่องปกติสำหรับคนหนุ่มสาว ชาวออสเตรเลีย โดย 96% เป็นเด็กมีอายุ 9–11 ปี และ 98% นั้น เป็นเด็กที่มีอายุ 12–14 ปี ซึ่งเข้าถึงอินเทอร์เน็ตจากที่บ้านหรือที่โรงเรียน และมากกว่า 70% ของเด็ก

อายุ 12- 14 ปี มีมือโทรศัพท์ถือเป็นของตัวเอง (Australian Bureau of Statistics, 2012) ซึ่งศักยภาพของเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารนั้น มีส่วนเกี่ยวข้องกับเยาวชน ในแง่ของการเพิ่มพูนความรู้และสร้างความสัมพันธ์ของพวกเขา ซึ่งศักยภาพจุดนี้เอง ทำให้ได้รับการยอมรับและควบคุมมากขึ้นโดยนักการศึกษา อย่างไรก็ตาม ความกังวลเกี่ยวกับการใช้ศักยภาพในทางลบและผลที่ตามมาที่อยู่อย่างกว้างขวาง โดยเฉพาะอย่างยิ่งปฏิสัมพันธ์ทางสังคมที่มีให้โดยอินเทอร์เน็ตและโทรศัพท์มือถือทำให้การระรานขยายขอบเขตออกไปนอกบริเวณควบคุมของโรงเรียน

แม้ว่ายังคงมีข้อถกเถียงเกี่ยวกับวิธีการกำหนดพฤติกรรมการระรานทางไซเบอร์ แต่สำหรับวัตถุประสงค์ของบทความนี้ นักวิจัยได้ให้คำจำกัดความของการกลั่นแกล้งทางออนไลน์หรือการระรานทางไซเบอร์ว่าเป็น “การกระทำที่ก้าวร้าวและจงใจที่กระทำโดยบุคคลหรือกลุ่มบุคคลโดยใช้รูปแบบการติดต่อทางอิเล็กทรอนิกส์ซ้ำแล้วซ้ำเล่า โดยผู้ที่ถูกระรานนั้นไม่สามารถป้องกันตนเองได้อย่างง่ายดาย (Smith & Slonje, 2010) ตัวบุคคลอาจถูกกำหนดเป้าหมายผ่านอุปกรณ์และสื่อต่างๆ รวมถึงโทรศัพท์มือถือ ข้อความ เครือข่ายสังคมออนไลน์ ห้องสนทนา ข้อความโต้ตอบแบบทันที กล้องเว็บ และเว็บไซต์ (Patchin & Hinduja, 2006; Shariff, 2005; Smith et al., 2008) การระรานทางไซเบอร์เกี่ยวข้องกับการเกิดความวิตกกังวล และภาวะซึมเศร้า (Ortega et al., 2012; Perren, Dooley, Shaw, & Cross, 2010) ภาวะรู้สึกวิตกกังวลอย่างต่อเนื่องเกี่ยวกับอาการเจ็บป่วยที่อาจเกิดขึ้นได้ แม้จะยังไม่เกิดขึ้น (Sourander et al., 2010) การคิดสั้นฆ่าตัวตาย (Hinduja & Patchin, 2010; LeBlanc, 2012, October 20), ลดความสามารถทางวิชาการ (Beran & Li, 2007; Sinclair, Bauman, Poteat, Koenig, & Russell, 2012), และรูปแบบของปัญหาทางพฤติกรรมอื่นๆ ได้แก่ การใช้สารเสพติดและความรุนแรง (Sinclair et al., 2012; Sourander et al., 2010) ซึ่งผลเสียไม่ได้จำกัดอยู่แค่ผู้ตกเป็นเหยื่อของการถูกระรานเท่านั้น แต่ยังสามารถเกิดขึ้นได้จากผู้กระทำผิดด้วย และโดยเฉพาะผู้ที่ระรานผู้อื่นทางไซเบอร์และตนเองถูกระรานกลับคืน (Sourander et al., 2010)

การประมาณค่าความชุกของการระรานทางไซเบอร์จะแตกต่างกันอย่างมาก ระหว่างการศึกษาผลต่างๆ ในระดับสากล โดยอยู่ระหว่าง 1 ถึง 62% สำหรับการตกเป็นเหยื่อการถูกระรานทางไซเบอร์และ 0.8 ถึง 53% สำหรับการเป็นผู้กระทำการระรานทางไซเบอร์ ส่วนใหญ่เนื่องมาจากความแตกต่างด้านระเบียบและวิธีในการให้คำจำกัดความและการวัดผลของการระรานทางไซเบอร์ซึ่งเป็นช่วงเวลาใช้สำหรับอ้างอิงในด้านของพฤติกรรม (เช่นในปีในช่วง 2 เดือนที่ผ่านมา) และประเภทของสื่อที่ใช้ประกอบการศึกษา (Smith & Slonje, 2010). การทบทวนเอกสารกว่า 35 หน้า ที่สรุปว่าเยาวชนโดยเฉลี่ย 24% เคยถูกระรานทางไซเบอร์ และ 17% เป็นผู้ระรานทางไซเบอร์เอง (Patchin & Hinduja, 2012), โดยมีงานวิจัยชี้ว่าอุบัติการณ์ของพฤติกรรมเหล่านี้เพิ่มขึ้นเรื่อย ๆ (Jones, Mitchell, & Finkelhor, 2013; Slonje & Smith, 2008)

ในบรรดานักเรียนระดับมัธยมศึกษาในรัฐวิกตอเรีย ประเทศออสเตรเลีย นักเรียนเกรด 9-11 ประมาณ 12% มีรายงานว่ามีการถูกรังแกทางไซเบอร์กับผู้อื่น และประมาณ 13% รายงานว่าตกเป็นเหยื่อการถูกรังแกทางไซเบอร์ในช่วง 12 เดือนที่ผ่านมา (Hemphill, Tollit, & Kotevski, 2012) จากการศึกษาในระดับชาติของออสเตรเลีย พบว่าประมาณ 6% ของนักเรียนอายุ 8-14 ปี ถูกรังแกทางไซเบอร์บ่อยครั้ง (ทุกสองสามสัปดาห์หรือบ่อยกว่านั้น) และ 3% มักมีพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ผู้อื่น (Cross, Shaw et al., 2012). พฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์นี้ดูเหมือนจะเพิ่มขึ้นเมื่อนักเรียนย้ายจากโรงเรียนประถมไปศึกษาต่อในระดับมัธยมต้นหรือในโรงเรียนมัธยมศึกษา (Cross et al., 2009) เมื่อพิจารณาจากการเติบโตเหล่านี้และการเข้าถึงเทคโนโลยีที่เพิ่มมากขึ้นของนักเรียน ในช่วง 2 ปีแรกของการเข้าศึกษาต่อในโรงเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นจึงเป็นเวลาที่เหมาะสมในการแทรกแซงเพื่อลดพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ (Cross, Shaw et al., 2012; Sakellariou, Carroll, & Houghton, 2012)

การป้องกันการรุกรานทางไซเบอร์และอันตรายที่เกี่ยวข้องนั้นมีความซับซ้อนเนื่องจากความแตกต่างของการการรุกรานทางไซเบอร์ที่ไม่แสดงตัวตนของผู้กระทำออกมา โดยเฉพาะอย่างยิ่ง การเข้าถึงความสามารถในการเข้าถึงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารของเยาวชนที่แทบจะไร้ขีดจำกัดที่ทำให้การรุกรานนั้นสามารถเกิดขึ้นได้ตลอดเวลาและสถานที่ในโลกไซเบอร์ยังขาดอำนาจการควบคุมที่ชัดเจน และผู้ที่กำหนดเป้าหมายรุกรานไปยังผู้อื่นก็ไม่ยอมเปิดเผยตัวตน ข้อมูลเหล่านี้จึงเป็นเรื่องยากที่จะลอบออก จากอินเทอร์เน็ต และมักจะปรากฏต่อผู้ชมออนไลน์จำนวนมาก นอกจากนี้ ครูชาวออสเตรเลียส่วนใหญ่ไม่ได้รับการฝึกอบรมและรู้สึกว่าจะไม่มีทักษะในการจัดการกับการรุกรานทางไซเบอร์กับนักเรียน (Barnes et al., 2012) นี่จึงเป็นปัญหาที่เกิดจากการรับรู้ถึงความสามารถของตนเองในการจัดการกับการรุกรานทางไซเบอร์ ซึ่งจะสัมพันธ์กับโอกาสที่จะเข้ามาแทรกแซงอย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้น (Bradshaw, Sawyer, & O'Brennan, 2007) บวกกับผู้ปกครองและผู้ใหญ่คนอื่นๆ มักมีความเข้าใจและความตระหนักในระดับต่ำเกี่ยวกับกิจกรรมออนไลน์ของบุตรหลาน (Bélanger, Crossler, Hiller, Park, & Hsiao, 2009; Berson & Berson, 2006) รวมถึงผู้ใหญ่หลายคน มีความจำกัดถึงความเข้าใจในสภาพแวดล้อมออนไลน์ ซึ่งหมายความว่าพวกเขาหลายคน มักไม่พร้อมที่จะสนับสนุนเยาวชนที่ประสบปัญหาการการรุกรานทางไซเบอร์ (Patchin & Hinduja, 2006)

โดยทั่วไปแล้วการรุกรานทางไซเบอร์ จะเกิดขึ้นนอกขอบเขตเวลาเรียนของโรงเรียน (ซึ่งนักเรียน มักเข้าถึงเทคโนโลยีได้มากกว่า) แต่การเชื่อมโยงระหว่างการรุกรานทางไซเบอร์แบบออฟไลน์และออนไลน์ชี้ให้เห็นว่าทั้งผู้ปกครองและโรงเรียนต้องมีความรับผิดชอบในการรับมือกับการรุกรานทางไซเบอร์ (Cross, Epstein, Hearn, & Waters, 2011; Juvonen & Gross, 2008) แม้จะมีความแตกต่างที่ชัดเจนระหว่าง การรุกรานทางไซเบอร์ และการรุกรานโดยไม่ผ่านช่องทาง

ไซเบอร์ แต่พฤติกรรมเหล่านี้มักเกิดขึ้นพร้อมกันเสมอ (Cross, Shaw et al., 2012). ซึ่งก็คล้ายคลึงกับที่พบในประเทศอื่นๆ ทั่วทุกมุมโลก (Dempsey, Sulkowski, Dempsey, & Storch, 2011; Erdur-Baker, 2010; Jimenez Barbero, Ruiz Hernandez, Llor Esteban, & Perez Garcia, 2012) 87% ของนักเรียนในประเทศออสเตรเลีย มีรายงานว่า มีพฤติกรรมการระรานทางไซเบอร์ และแล้วการระรานโดยไม่ผ่านช่องทางไซเบอร์ในบุคคลเดียวกัน (Cross, Shaw et al., 2012). นอกจากนี้การระรานทางไซเบอร์ยังมีความเกี่ยวข้องอย่างมากกับการระรานโดยไม่ผ่านช่องทางไซเบอร์อีกด้วย (Kowalski, Morgan, & Limber, 2012; Raskauskas & Stoltz, 2007; 2012, Ruggieri, Alsaker, & Perren, 2013). สิ่งเหล่านี้ล้วนมีผลกระทบต่อพัฒนาการแทรกแซงการระรานทางไซเบอร์ เนื่องจากกลยุทธ์ในการลดการระรานทางไซเบอร์นั้น จะฝังตัวอยู่ในนโยบายและแนวปฏิบัติเพื่อให้การลดการระรานทางไซเบอร์ประสบความสำเร็จ

ถึงจะมีหลักฐานที่แสดงถึงอันตรายจากการระรานทางไซเบอร์เพิ่มมากขึ้น แต่การวิจัยที่สืบสวนถึงพฤติกรรมการระรานทางไซเบอร์ยังคงอยู่ในช่วงเริ่มต้น และโดยเฉพาะอย่างยิ่ง กลยุทธ์ที่มีหลักฐานเชิงประจักษ์ (Cross, Li, Smith, & Monks, 2012) แม้ว่ารายงานการวิจัยจะระบุว่าการระรานทางไซเบอร์ และการระรานในรูปแบบอื่นๆ นั้นถูกทำนายโดยความเชื่อเชิงพื้นฐานเกี่ยวกับการระราน บรรยากาศเชิงลบในโรงเรียน และการสนับสนุนพฤติกรรมที่ไม่ดีในหมู่เพื่อนๆ (Williams & Guerra, 2007) มีความพยายามเพียงเล็กน้อยในการทดสอบเชิงประจักษ์ในการจัดการกับอิทธิพลดังกล่าว ทางสหรัฐอเมริกาได้แทรกแซงเพื่อจุดมุ่งหมายในการเพิ่มความปลอดภัยทางไซเบอร์ เพื่อไม่ให้การระรานทางไซเบอร์ส่งผลกระทบต่อตัวนักเรียน (e.g., assertiveness, humor: Salvatore, 2006, cited in Mishna, Cook, Saini, Wu, & MacFadden, 2011) ทุกโรงเรียนในประเทศสเปน ได้นำโปรแกรมป้องกันการระรานทางไซเบอร์ไปใช้เพื่อเป็นแนวทางจัดการกับสภาพแวดล้อม นโยบาย และแนวปฏิบัติของโรงเรียน ตลอดจนเสริมสร้างทักษะความเข้าใจและความสัมพันธ์ของนักเรียน ครู และผู้ปกครองที่เกี่ยวข้องกับการระรานทางไซเบอร์ การศึกษานี้แสดงให้เห็นว่าการตกเป็นเหยื่อและการกระทำผิดจากการระรานทางไซเบอร์ลดลงอย่างมีนัยสำคัญ แต่ไม่ได้รับการทดสอบโดยใช้การทดลองแบบสุ่มควบคุมระยะยาว (Ortega-Ruiz, Del Rey, & Casas, 2012)

ในหมู่วัยรุ่นนั้น รากฐานทางทฤษฎีของการโต้ตอบออนไลน์ยังไม่ได้รับการยอมรับมากนัก ทุกโรงเรียนใช้โปรแกรม Cyber Friendly Schools (CFS) เป็นพื้นฐานในการศึกษาเชิงสังคมวิทยาเชิงระบบของโรงเรียน (Bronfenbrenner, 1995) ซึ่งจะต้องคำนึงถึงหลายๆ ปัจจัยหลายที่มีอิทธิพลต่อความเปราะบางของนักเรียน ที่ถูกระรานทางไซเบอร์ที่มีหลายรูปแบบ กรอบระบบนิเวศเชิงระบบได้รับการขยายตาม Johnson (2010) เพื่อรวมสภาพแวดล้อมออนไลน์ไว้ในระบบนิเวศทางสังคมของนักเรียน รวมถึงการมีปฏิสัมพันธ์กับระดับอื่นๆ ไม่ว่าจะเป็น ครอบครัว โรงเรียน และชุมชน

เพื่อมีอิทธิพลต่อการพัฒนาการที่ดีของพวกเขา (e.g., Jackson, Von Eye, Witt, Zhao, & Fitzgerald, 2011; Mikami, Szwedo, Allen, Evans, & Hare, 2010).

CFSP มีกรอบแนวคิดแบบระบบสังคมนิเวศที่จะบูรณาการความเสี่ยงกับปัจจัยการป้องกันที่ได้รับทั้งทางทฤษฎีและเชิงประจักษ์ ซึ่งอาจจะเป็นตัวกลางของการระรานทางไซเบอร์ในกลุ่มเยาวชน เช่น การมีส่วนร่วมในการระรานทางไซเบอร์แบบออฟไลน์ การตอบสนองอย่างเห็นอกเห็นใจ และการไม่มีส่วนร่วมทางศีลธรรม ซึ่งหากพิจารณาปฏิสัมพันธ์ซึ่งกันและกันของปัจจัยเหล่านี้ตั้งแต่ในระดับบุคคล ครอบครัว เพื่อนฝูง และชุมชน และโดยเฉพาะอย่างยิ่งผ่านบริบทสังคมออนไลน์ จะสามารถพิจารณาได้ว่าการใช้อินเทอร์เน็ตของเยาวชนในทุกวันนี้ เช่น การติดต่อและสถานที่ที่พวกเขาใช้เวลาส่วนใหญ่อยู่นั้น มีอิทธิพลระดับไหนกับความสัมพันธ์เหล่านี้

ผู้วิจัยได้แจ้งว่า CFSP เป็นการวิจัยเชิงพัฒนาที่ดำเนินการในปี 2006-2009 (Cross, Erceg, & Hearn, 2007; Cross, Brown, Epstein, & Shaw, 2010; Cross et al., 2011) และข้อมูลก็ได้รวบรวมจากโครงการป้องกันการระรานครั้งก่อน (Cross, Pintabona, Hall, Hamilton, & Erceg, 2004; Cross et al., 2011) โครงการนี้พบว่ากลุ่มเยาวชนเป็นผู้ใช้เทคโนโลยีที่มีความซับซ้อนและรับรู้ถึงความสามารถทางเทคโนโลยี ได้รวดเร็วกว่าผู้ใหญ่ แต่ไม่จำเป็นต้องมีทักษะในการใช้เทคโนโลยีอย่างปลอดภัยหรือในเชิงบวก หรือตอบสนองต่อสถานการณ์ที่ท้าทาย (Combes, 2008) ดังนั้น CFSP จึงสามารถจัดการกับความเสี่ยง และปัจจัยการป้องกันทั้งในระดับใกล้เคียงและระยะยาวที่สามารถควบคุมหรือไกล่เกลี่ยได้ที่ทั้งที่โรงเรียน ห้องเรียน ครอบครัว และ/หรือระดับบุคคล เพื่อลดการระรานทางไซเบอร์ ปัจจัยใกล้เคียงที่เป็นตัวร่วมกำหนด ได้แก่ ลักษณะส่วนบุคคล/สังคม และปัจจัยกำหนดพฤติกรรม เช่น ทักษะคิด ความเชื่อเชิงบรรทัดฐาน ความผูกพันกับโรงเรียนและกลุ่มเพื่อน การสนับสนุนจากกลุ่มเพื่อน การควบคุมอารมณ์ ความสามารถในการเข้าถึงสังคม และประสิทธิภาพในการการระรานทางไซเบอร์ ซึ่งสามารถทำนายผลการเกิดการระรานทางไซเบอร์ได้ (e.g. Almeida, Correia, & Marinho, 2009; Baroncelli & Ciucci, 2014; Jolliffe & Farrington, 2004; Sasson & Mesch, 2014; Williams & Guerra, 2007) การกำหนดปัจจัยระยะไกลของการระรานทางไซเบอร์ตามที่ระบุไว้ในการวิจัยก่อนหน้านี้ ได้แก่ ปัจจัยในองค์กรโรงเรียน ลักษณะโรงเรียนและบรรยากาศทางสังคม นโยบายและแนวปฏิบัติ ตลอดจนความสัมพันธ์ระหว่างครอบครัวของนักเรียนกับเจ้าหน้าที่ และการติดตามโดยผู้ปกครองและการตอบสนองที่มีต่อพฤติกรรมการระรานทางไซเบอร์ (Aoyama, Utsumi, & Hasegawa, 2012; Brighi, Guarini, Melotti, Galli, & Genta, 2012; Pellegrini et al., 2009; Williams & Guerra, 2007; Ybarra & Mitchell, 2004)

นอกจากนี้ การบทโทษเพื่อแก้ปัญหาการระรานทางไซเบอร์ เช่น การระงับการมาโรงเรียน และการห้ามเข้าถึงเทคโนโลยีนั้น อาจทำให้ปัญหาที่รุนแรงขึ้น การวิจัยเชิงโครงสร้างของเราเสนอว่าการสร้างความตระหนักรู้ให้กับนักเรียน ผู้ปกครอง และนักการศึกษาเกี่ยวกับอันตรายที่เกี่ยวข้อง

กับการใช้เทคโนโลยีในทางที่ผิด การจัดหากลยุทธ์ต่างๆ เพื่อลดอันตราย และมอบโอกาสให้นักเรียน ได้สัมผัส เรียนรู้ และได้รับประโยชน์จากเทคโนโลยีการสื่อสารใหม่ๆ ถือเป็นกุญแจสำคัญ ในการลดการระรานทางไซเบอร์ในรูปแบบนี้ในกลุ่มคนรุ่นใหม่ (Cross, Cardoso, Shaw, & Thomas, 2013)

ดังนั้น โครงการ CFSP ที่มีเป้าหมายให้ทุกโรงเรียนใช้ในการศึกษาที่จะลดปัญหาการระรานทางไซเบอร์ โดยการส่งเสริมพฤติกรรมเชิงบวกในกลุ่มเยาวชนโดยใช้แนวทางลดอันตราย จากการระรานทางไซเบอร์ให้เหลือน้อยที่สุด (Marlatt & Witkiewitz, 2010) แนวทางนี้เป็นการรับรู้ว่าการเข้าสู่สังคมออนไลน์เป็นปรากฏการณ์ที่แพร่หลายในวัยรุ่น และแทนที่จะมุ่งเป้าที่จะกำจัดการใช้มันออกไป แต่มุ่งเน้นไปที่การให้ความรู้แก่เยาวชนเกี่ยวกับความเสี่ยงที่พร้อมจะขึ้น และด้วยเหตุนี้จึงเป็นการลดอันตรายที่อาจเกิดขึ้น ที่เกี่ยวข้องกับการระรานทางไซเบอร์

โครงการ Cyber Friendly Schools Project (CFSP) เป็นหนึ่งในการศึกษาวิจัยแรกๆ ในการพัฒนาและประเมินผลกระทบในระยะยาวโรงเรียนระดับมัธยมศึกษา เพื่อเพิ่มขีดความสามารถของเจ้าหน้าที่ของโรงเรียน นักเรียน และครอบครัวในการตอบสนองอย่างมีประสิทธิภาพ เพื่อลดพฤติกรรมการระรานทางไซเบอร์ ซึ่งมีการคาดการณ์ว่านักเรียนที่ได้ผ่านการเรียนจาก CFSP จะรายงานว่ามีการตกเป็นเหยื่อจากการระรานทางไซเบอร์น้อยกว่านักเรียนในกลุ่มที่ไม่ได้เรียนจาก CFSP

การสร้างและพัฒนาแนวคิด Cyber Friendly School

การออกแบบการเรียนรู้และกลุ่มประชากร ของ CFSP เป็นการทดลองใช้โปรแกรมแบบสุ่ม และมีกลุ่มควบคุมในเมืองเพิร์ธ รัฐเวสเทิร์นออสเตรเลีย ตั้งแต่ปี 2010 ถึง 2012 โดยมีโรงเรียนมัธยมศึกษาเอกชนที่มีนักเรียนระดับชั้นเกรด 8 (อายุ 13 ปี) จำนวนน้อย 90 คนได้รับเชิญให้เข้าร่วมโปรแกรม โรงเรียนจะถูกแบ่งตามลักษณะของโรงเรียน (โรงเรียนสหศึกษาหรือโรงเรียนแบบแยกเพศ) สถานะทางเศรษฐกิจและสังคม และจำนวนนักเรียนระดับชั้นเกรด 8 และการสุ่มเพื่อมอบหมาย (ตามกลยุทธ์นั้นๆ) ไปยังกลุ่มควบคุม (โดยใช้โปรแกรมป้องกันการระรานตามปกติ) หรือการแทรกแซงอย่างมีเงื่อนไข (โดยใช้ CFSP) ในปี 2010 นักเรียนระดับชั้นเกรด 8 จากโรงเรียนที่ได้รับคัดเลือกและได้รับความยินยอมจากผู้ปกครอง จะได้ให้เข้าร่วมการศึกษาโปรแกรมนี้เป็นเวลา 3 ปี จากโรงเรียนที่ได้รับคำเชิญ 53 แห่ง มี 35 โรงเรียน หรือคิดเป็น 66% เข้าร่วมในการศึกษานี้ มีการสำรวจตัวอย่างนักเรียนระดับชั้นเกรด 8 จำนวน 3,382 คน หรือ 87% ของผู้เข้าร่วมโครงการ โดยแยกเป็น 1,878 คนจากการศึกษาแบบแทรกแซง 19 ครั้ง และ 1,504 คน จากโรงเรียนที่ควบคุม 16 แห่ง

ในทุกโรงเรียนที่ได้รับการแทรกแซงนั้น จะได้รับการออกแบบเพื่อให้กลุ่มผู้นำนักเรียนและเจ้าหน้าที่ของโรงเรียนดำเนินการในระหว่างปีการศึกษาสำหรับระดับชั้นเกรด 8 และเกรด 9 โดยกิจกรรมการเรียนการสอนในชั้นเรียนจะใช้เวลา 6 ชั่วโมงซึ่งเป็นองค์ประกอบสำคัญของ

แนวทางการดำเนินกิจกรรมในโรงเรียน ที่ดำเนินการโดยนักเรียนในช่วงภาคเรียนที่ 2 หรือ 3 (โดยทั่วไปจะใช้เวลา 3 เดือน) ในระดับชั้นเกรด 8 และเกรด 9 (กล่าวคือ กิจกรรมในห้องเรียนใช้เวลา รวมทั้งสิ้น 12 ชม.)

นักเรียนทุกคนที่เข้าร่วมโครงการจะต้องทำแบบสำรวจออนไลน์ที่เป็นความลับในช่วงเริ่มต้น (เริ่มที่เกรด 8 อายุ 13 ปี) การทดสอบหลังเรียน ครั้งที่ 1 (เวลา 1.5 ปีต่อมา เมื่อจบระดับชั้นเกรด 9 อายุ 14 ปี) และติดตามผลเมื่อจบระดับชั้นเกรด 10 (เวลา 1 ปีต่อมา อายุ 15 ปี) การทำแบบสำรวจนี้จะดำเนินการในช่วงเวลาเรียนขณะที่โรงเรียนเปิดดำเนินการโดยเจ้าหน้าที่วิจัยที่ได้รับการฝึกอบรมตามระเบียบการที่เข้มงวด ที่ผ่านการอนุมัติด้านจริยธรรมจาก Human Research Ethics Committee at Edith Cowan University และโรงเรียนเอกชนสองแห่ง (สำนักงานการศึกษาคาทอลิกแห่งออสเตรเลียตะวันตกและสมาคมโรงเรียนเอกชนแห่งออสเตรเลียตะวันตก) และนักเรียนต้องได้รับความยินยอมจากผู้ปกครอง มีผู้ปกครองปฏิเสธความยินยอมในการเข้าร่วมของบุตรหลานตนเองจำนวน 7% แต่ไม่มีนักเรียนคนใดปฏิเสธที่จะเข้าร่วม นักเรียนทุกคนได้รับข้อมูลเกี่ยวกับการขอความช่วยเหลือถ้าหากพวกเขาเกิดความกังวลเกี่ยวกับการสำรวจ ครั้งนี้

การนำแนวคิด Cyber Friendly School Program ไปใช้

1. การวัดผลกับนักเรียน

ตัวแปรทางประชากรศาสตร์ ตัวแปรทางประชากรศาสตร์ส่วนบุคคล ได้แก่ อายุ เพศ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ระเบียบสละสม และข้อมูลที่ครอบครัวนักเรียนที่อาจจะอาศัยอยู่กับพ่อแม่หรือผู้ปกครอง หนึ่งหรือสองคน ตัวแปรระดับโรงเรียนประกอบด้วยประเภทของโรงเรียน (สหศึกษา โรงเรียนสำหรับเด็กผู้หญิงหรือเด็กผู้ชายเท่านั้น) และภาคการศึกษา (คาทอลิกหรืออิสระ)

ระดับการระรานทางไซเบอร์ การตกเป็นเหยื่อของการระรานทางไซเบอร์ และผู้กระทำการระรานทางไซเบอร์ สามารถวัดโดยใช้ 2 ระดับจำนวน 11 รายการ โดยอิงจาก Smith, Mahdavi, Carvalho และ Tippett (2006) และงานเชิงสร้างสรรค์ที่ร่วมกับกลุ่มเยาวชนที่ดำเนินการโดยทีมวิจัยเพื่อศึกษาระดับและให้คำจำกัดความของการระราน (Olweus, 1996) และคำจำกัดความของการระรานทางไซเบอร์ (ดัดแปลงมาจากคานิยามที่พัฒนาโดย Smith et al., 2006) คำจำกัดความดังกล่าวมาพร้อมกับคำอธิบายของการระรานรูปแบบต่างๆ (เช่น เชิงสัมพันธ์ ทางสังคม) พร้อมด้วยภาพประกอบที่บรรยายสถานการณ์ออนไลน์และออฟไลน์ของแต่ละสถานการณ์

จากระดับแสดงข้อมูลการตกเป็นเหยื่อทางไซเบอร์มีคำถามว่า “ภาคเรียนที่ผ่านมา คุณถูกระรานทางไซเบอร์ด้วยวิธีต่อไปนี้บ่อยแค่ไหน” โดยมีรายการต่างๆ ได้แก่ “ฉันเห็นรูปภาพหรือคลิปวิดีโอเกี่ยวกับตัวฉันถูกส่งไปยังโทรศัพท์มือถือของผู้อื่นเพื่อทำให้ฉันรู้สึกอับอาย ทำร้ายหรือทำให้ฉันเสียใจ” “ความคิดเห็นหรือข้อความที่น่ารังเกียจหรือข่มขู่ถูกโพสต์บนโซเชียลเน็ตเวิร์กของฉันทำให้ฉันเจ็บปวด” ระดับการกระทำความผิดของการระรานทางไซเบอร์ย่อมสะท้อนถึงการกระทำผิด

ของพฤติกรรมเหล่านี้ เช่น “ฉันส่งรูปภาพ/คลิปวิดีโอเกี่ยวกับบุคคลหนึ่งไปยังโทรศัพท์มือถือของผู้อื่น เพื่อให้บุคคลนั้นอับอาย ทำร้าย หรือทำให้บุคคลนั้นไม่พอใจ” นักเรียนระบุว่าพวกเขาประสบกับพฤติกรรมรูปแบบเหล่านี้บ่อยแค่ไหนในช่วงสัปดาห์ที่ผ่านมาโดยเลือกคำตอบข้อใดข้อหนึ่งต่อไปนี้ “สิ่งนี้ไม่ได้เกิดขึ้นกับฉันหรือฉันไม่ได้ทำเช่นนี้” “ครั้งเดียวหรือสองครั้ง;” “ทุกๆ สองสามสัปดาห์” “ประมาณสัปดาห์ละครั้ง” และ “หลายครั้งต่อสัปดาห์หรือมากกว่านั้น” คะแนนเฉลี่ยที่สูงกว่าแสดงถึงประสบการณ์การกระทำความผิดทางไซเบอร์ที่มากขึ้น (การตกเป็นเหยื่อการกระทำความผิดทางไซเบอร์ $d = 86$; กระทำการกระทำความผิดทางไซเบอร์ $d = 91$)

2. การแทรกแซงและเงื่อนไขการควบคุม

CFSP ได้รับการออกแบบมาสำหรับนักเรียนระดับชั้นเกรด 8 และเกรด 9 โดยจัดให้มีการฝึกอบรมกับผู้เกี่ยวข้องทั้งโรงเรียน รวมถึงนักเรียนกลุ่มเป้าหมาย ระดับชั้นเกรด 10 ที่จะเป็นผู้นำทางไซเบอร์ เจ้าหน้าที่ดูแล ครูในชั้นเรียน และผู้ปกครองหรือผู้ดูแล คำอธิบายโดยละเอียดของการพัฒนา CFSP โดยใช้กรอบการวางแผนที่ถูกออกแบบไว้ล่วงหน้าแล้ว (Green & Kreuter, 1991; Windsor, Clark, Boyd, & Goodman, 2004) ได้รับการเผยแพร่ (Cross & Walker, 2012) เพื่อเสริมสร้างประโยชน์ เข้ากับโปรแกรม การพัฒนาเชิงโครงสร้างจึงเป็นการทำซ้ำ และเน้นการมีส่วนร่วมอย่างต่อเนื่องของนักเรียนที่ไม่ได้ศึกษาในโรงเรียนระดับมัธยมศึกษา ที่ถูกออกแบบและนำไปทดลองใช้กับส่วนที่เกี่ยวข้อง ครูผู้สอนระดับเกรด 8 และ 9 (จำนวน 190 คน) ได้รับการฝึกอบรมเพื่อสนับสนุนการเรียนรู้แบบกำกับตนเองของนักเรียน ทีมดูแลของโรงเรียนยังได้รับการฝึกอบรมเพื่อนำนโยบายและแนวปฏิบัติของทั้งโรงเรียนไปใช้เพื่อป้องกันการกระทำความผิดทางไซเบอร์ เจ้าหน้าที่ของโรงเรียนในโรงเรียนควบคุมได้ดำเนินการตอบโต้การกระทำความผิดทางไซเบอร์ของนักเรียนทั้งทางออนไลน์และออฟไลน์ในชั้นเรียนปกติและทั้งโรงเรียน

โปรแกรมระดับทั้งโรงเรียน การแทรกแซงมุ่งเป้าไปที่บริบทออนไลน์ของนักเรียนอายุ 13-14 ปีพฤติกรรมการโต้ตอบ รวมถึงการกระทำที่พวกเขาทำและการตอบสนองที่พวกเขาได้รับในแต่ละบริบท (Bronfenbrenner, 1979; Lerner & Castellino, 2002) โปรแกรมทางสังคมและนิเวศวิทยา มุ่งเน้นไปที่การช่วยเหลือเจ้าหน้าที่ในการใช้กลยุทธ์ที่เกี่ยวข้องกับบริบทของโรงเรียน เพื่อทำความเข้าใจที่สอดคล้องเกี่ยวกับการกระทำความผิดทางไซเบอร์ พร้อมด้วยกลยุทธ์ในการพัฒนาความสัมพันธ์ทางสังคมของนักเรียนและการสนับสนุนจากกลุ่มเพื่อน นโยบายและการนำไปปฏิบัติในชุมชนและโรงเรียน การรับฟังในโรงเรียน การพัฒนาทางด้านสังคมและอารมณ์ของนักเรียน การจัดการกับพฤติกรรมเชิงบวกกับวิธีแก้ปัญหาที่ลดบทลงโทษ และอื่นๆ ที่เกี่ยวข้องกับโรงเรียน บ้าน และชุมชน

ผู้ประสานงานโครงการของแต่ละโรงเรียนและเจ้าหน้าที่ดูแล ตลอดจนนักเรียนระดับชั้นเกรด 10 ที่เป็นผู้นำด้านไซเบอร์ (อายุ 15 ปี) ได้นำกลยุทธ์ CFSP ของทั้งโรงเรียนเพื่อนำไปใช้

ในแต่ละปีของการศึกษา โดยผู้นำด้านไซเบอร์จำนวน 6 – 10 คนในแต่ละโรงเรียนที่เข้าร่วมโครงการ จะได้รับการฝึกอบรมในช่วง 2 ปีแรกเป็นเวลา 10 ชั่วโมงในแต่ละปี เพื่อเป็นผู้นำกิจกรรมหลักๆ ที่ทั้งโรงเรียนอย่างน้อยสามกิจกรรม เพื่อส่งเสริมให้นักเรียนใช้เทคโนโลยีในเชิงบวก กิจกรรมเหล่านี้ จะช่วยทบทวนนโยบายที่เกี่ยวข้องของโรงเรียน ช่วยการสอนเจ้าหน้าที่เกี่ยวกับเทคโนโลยี ที่นักเรียนใช้ การเพิ่มความตระหนักรู้ของนักเรียนเกี่ยวกับสิทธิและความรับผิดชอบของตน ทางออนไลน์ (โดยเฉพาะอย่างยิ่งในฐานะผู้สังเกตการณ์เชิงบวก) รวมถึงการจัดการฝึกอบรม การระรานทางไซเบอร์สำหรับนักเรียนและผู้ปกครองด้วย

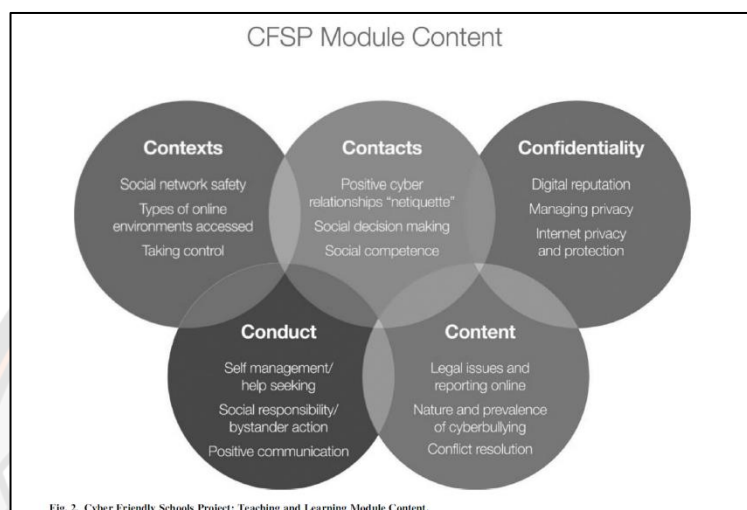
ทีมแกนนำได้รับการฝึกอบรม 6 ชั่วโมงในช่วง 2 ปีแรก เพื่อศึกษาการนำนโยบาย ที่ออกแบบมาเป็นพิเศษและเครื่องมือตรวจสอบการปฏิบัติไปใช้ในโรงเรียนที่ เพื่อประเมินจุดแข็ง และจุดอ่อน ในความพยายามลดการระรานทางไซเบอร์และรูปแบบอื่นๆ ภายในโรงเรียน ๆ (Pearce, Cross, Monks, Waters, & Falconer, 2011) โรงเรียนใช้การประเมินและทรัพยากรที่มีระบุช่องว่าง และโอกาส และเพื่อวางแผนและดำเนินการทั้งปรับปรุงนโยบายและแนวปฏิบัติให้เป็นปัจจุบัน รวมถึง การฝึกอบรมทรัพยากรบุคคลที่มีอยู่เพื่อวัตถุประสงค์สร้างความตระหนักรู้และวิธีการป้องกัน การระรานทางไซเบอร์ และจัดเตรียมทักษะและทรัพยากรให้กับเจ้าหน้าที่ของโรงเรียนเพื่อตอบสนอง ต่อพฤติกรรมและการระรานทางไซเบอร์

โรงเรียนได้เผยแพร่แหล่งข้อมูลออนไลน์เพื่อเพิ่มความตระหนักรู้ของผู้ปกครองเกี่ยวกับ เทคโนโลยีที่บุตรหลานใช้ รวมถึงประโยชน์และอันตรายที่เกี่ยวข้องกับเทคโนโลยีเหล่านี้ (Cross & Barnes, 2014) สื่อออนไลน์เองก็มีจุดมุ่งหมายเพื่อสร้างการรับรู้และความสามารถในการช่วยเหลือ บุตรหลานในสภาพแวดล้อมทางไซเบอร์ (เช่น วิดีโอความช่วยเหลือ และวิธีตอบสนองต่อเหตุการณ์ การการระรานทางไซเบอร์)

โปรแกรมศึกษากลุ่มนักเรียน โปรแกรมการเรียนการสอน CFSP นำสอนโดยครูประจำชั้น มีเป้าหมายเพื่อลดอันตรายของนักเรียนผ่าน “5Cs” 1) บริบทออนไลน์ที่นักเรียนใช้เวลาอยู่ 2) การติดต่อในโลกออนไลน์ที่พวกเขาสร้างขึ้น 3) วิธีที่พวกเขาจัดการกับการรักษาความลับ (ความเป็นส่วนตัว) 4) ความประพฤติและทักษะออนไลน์ของพวกเขา และ 5) เนื้อหาที่พวกเขาเข้าถึง โปรแกรมนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาผู้เรียนให้เกิดความเห็นอกเห็นใจในโลกดิจิทัลขณะใช้โซเชียล โดยเน้นไปที่การสื่อสารเชิงบวก ความสามารถในการปรับตัวของแต่ละบุคคล การจัดการตนเอง การแก้ไขข้อขัดแย้ง และความรับผิดชอบต่อสังคม

เนื่องจากครูส่วนใหญ่รายงานว่ามีนักเรียนที่เรียนด้วย CFSP มีทักษะและการรับรู้ถึง ความสามารถที่จำกัดของตนเองในเรื่องเกี่ยวกับความปลอดภัยทางไซเบอร์ รวมถึงทรัพยากรการเรียน การสอนส่วนใหญ่ จัดทำทางออนไลน์ผ่านทางเว็บไซต์ CFSP ซึ่งได้รับการออกแบบมาเพื่อส่งเสริมให้ ครูอำนวยความสะดวกและสนับสนุนให้นักเรียนเป็นผู้กำหนดทิศทางการเรียนรู้ด้วยตนเอง

ซึ่งประกอบไปด้วย 9 หน่วยออนไลน์ที่มีลิงก์มัลติมีเดียและข้อมูลเพื่อดึงดูดความสนใจของนักเรียน และมีการปรับปรุงเนื้อหาให้มีความเกี่ยวข้อง มีการจัดกิจกรรมแบบโต้ตอบ เช่น การแก้โจทย์ปัญหา แบบทำแบบทดสอบ และกรณีศึกษา เพื่อรวบรวมการเรียนรู้ของนักเรียนในแต่ละโมดูล ครูที่เข้าร่วมส่วนใหญ่ในช่วง 2 ปีแรก ปีละ 3 ชั่วโมง เพื่อเข้าร่วมในการฝึกอบรมเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการดำเนินโครงการ



ภาพ 2 แสดงแนวคิด Cyber Friendly School Program

การอภิปรายผลการนำไปใช้

จากการศึกษาครั้งนี้ พบว่าร้อยละของนักเรียนที่เกี่ยวข้องกับการระรานทางไซเบอร์ และการก่อเหตุการระรานทางไซเบอร์ลดลงจากชั้นปีที่ 8 เหลือ 9 สำหรับโรงเรียนที่เข้าร่วมทั้งหมด อย่างไรก็ตาม CFSP มีความเกี่ยวข้องกับการระรานทางไซเบอร์ลดลงเล็กน้อยแต่ก็มีความสำคัญมากกว่า โปรแกรมในโรงเรียนควบคุม การค้นพบนี้ขยายขอบเขตที่มีจำกัดซึ่งเกี่ยวข้องกับโครงการวิจัย การแทรกแซงการระรานทางไซเบอร์ในโรงเรียน โดยแสดงให้เห็นถึงผลกระทบระยะยาวที่เป็นไปได้ของโครงการป้องกันการระรานทางไซเบอร์ทั้งโรงเรียน การแทรกแซงอื่น ๆ เพียงอย่างเดียวเท่านั้น ที่มุ่งเน้นไปที่แ่งมุมระหว่างบุคคลและองค์กรของชุมชนทั้งโรงเรียน และแสดงให้เห็นถึงการลดลงอย่างมีนัยสำคัญในการกระทำผิดและการตกเป็นเหยื่อของการระรานทางไซเบอร์ (Ortega-Ruiz et al., 2012) แต่ต่างจาก CFSP ตรงที่ไม่ได้ใช้การควบคุมแบบสุ่มในระยะยาว การทดลองครั้งนี้ เพื่อประเมินผลกระทบของโปรแกรม

หนึ่งในคำอธิบายสำหรับผลกระทบเล็กๆ ที่สังเกตได้จากการศึกษานี้คือ ความเป็นไปได้ที่ จะต้องมีเวลาก่อนและหลังการทดสอบที่นานขึ้น Ryan and Smith's (2009) การทบทวน ผลวิจัย การประเมินการระรานทางไซเบอร์ว่าการเปลี่ยนแปลงที่จะวัดผลได้อาจใช้เวลาจนถึงสองปี

โดยแนะนำช่วงเวลาที่นานขึ้นเพื่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงในผลลัพธ์ที่ได้รับจากการประเมิน การศึกษาพบว่าไม่มีผลกระทบต่อขอบเขตของการเปิดเผยหรือการกระทำผิดเกี่ยวกับการระรานทางไซเบอร์ กล่าวคือ การระรานทางไซเบอร์จะเกิดขึ้นบ่อยเพียงใดและในรูปแบบใดก็ตาม อาจเป็นผลมาจากพฤติกรรมการระรานทางไซเบอร์ที่มีความถี่ต่ำ กล่าวคือ จำนวนโอกาสและประเภทของการระรานทางไซเบอร์ของเยาวชนที่มีรายงานว่า มีการกระทำผิดค่อนข้างต่ำ (โดยเฉลี่ยเมื่อเปรียบเทียบกับ 3-4 เหตุการณ์ภายในระยะเวลา 10 สัปดาห์ของภาคเรียน) ดังนั้นความสามารถในการเปลี่ยนแปลงความถี่หรือลดความรุนแรงจึงมีจำกัด นอกจากนี้ โปรแกรมที่ใช้ในโรงเรียนดูเหมือนจะมีประสิทธิภาพจำกัดมากสำหรับนักเรียนผู้กระทำความผิดเรื่องการระรานทางไซเบอร์ อาจเป็นเพราะโปรแกรมเหล่านี้มุ่งเป้าไปที่นักเรียนทุกคน เมื่อมีนักเรียนสัดส่วนเพียงร้อยละ 10-20 เท่านั้นที่มีส่วนร่วมในการระรานทางไซเบอร์ (Swearer, Espelage, Vaillancourt, & Hymel, 2010) สำหรับการวิจัยในอนาคตควรพิจารณาแนวทางที่กำหนดเป้าหมายสำหรับนักเรียนแต่ละคนที่มีพฤติกรรมการระรานทางไซเบอร์เป็นรายบุคคล (Green, 2001)

แม้ว่าผลลัพธ์ของ CFSP มีแนวโน้มดี แต่ก็ถูกลดคุณค่าลงจากการที่ครูขาดความรู้หรือประสบการณ์จึงนำไปใช้ไม่ถูกวิธี มีรายงานการใช้จากครู ถึงความยากลำบากในการใช้เสียเวลา เป็นจำนวนมาก เวลาในการใช้โปรแกรมการสอนไม่เหมาะสม รวมถึงการระรานทางไซเบอร์แตกต่างจากพฤติกรรมด้านสุขภาพประเภทอื่นๆ เช่น การสูบบุหรี่ การระรานทางไซเบอร์ไม่มีรูปแบบหรือการระบุช่วงเวลาเหมือนพฤติกรรมการระรานรูปแบบเดิม ๆ แม้ว่าโปรแกรมจะได้รับความสนใจระดับสูงในโรงเรียน แต่ครูก็นำโปรแกรมนี้ไปจัดกิจกรรมห้องเรียนโดยเฉลี่ยเพียง 3 ใน 9 รายการในชั้นระดับชั้นเกรด 8 และ 9 เท่านั้น อาจจำเป็นต้องมีการสนับสนุนและการฝึกอบรมให้มากขึ้นเพื่อนำโปรแกรมเข้าสอนได้เหมือนหลักสูตรปกติ

นอกจากนี้ มีเพียงประมาณหนึ่งในสามของ CFSP ที่ถูกนำไปใช้ในการสอน ครูอาจพลาดในขั้นตอนหรือองค์ประกอบสำคัญระหว่างการสอน จึงเปลี่ยนทฤษฎีไปสู่การปฏิบัติโดยไม่ได้ตั้งใจ จึงจำเป็นต้องดำเนินการให้ครูได้รับการปรับปรุงให้พวกเขาเข้าใจเกี่ยวกับองค์ประกอบและแนวการสอนในทุกหน่วย ให้มากยิ่งขึ้น รวมถึงการออกแบบคุณลักษณะต่างๆ ที่จะช่วยให้รับรู้ถึงกิจกรรมหลักได้รวดเร็วยิ่งขึ้น การวิจัยการระรานทางไซเบอร์ในโรงเรียนในอนาคตจะได้รับประโยชน์จากการทดสอบแบบแฟดเดอเรียล เพื่อกำหนดผลพิเศษและการทำงานร่วมกันของการสอนหลักรวมกับส่วนประกอบของทั้งโรงเรียน

การวิจัยเชิงพัฒนาก่อนหน้านี้ ได้เน้นย้ำถึงความละเอียดและนิ่งเฉยของครูในการสอนเนื้อหาเกี่ยวกับการระรานทางไซเบอร์ ด้วยเหตุนี้ ด้วยความช่วยเหลือจากนักเรียนในโรงเรียน (ที่ไม่ได้เข้าร่วมโครงการ) ชุดกิจกรรมการเรียนรู้แบบช่วยเหลือตนเองสำหรับนักเรียนที่ไม่ได้เข้าร่วมโครงการ จึงได้รับการพัฒนาขึ้น และเพื่อเพิ่มความสามารถและความมั่นใจให้กับครูในการสอนหลักสูตรนี้

ครูผู้สอนจำเป็น ต้องจัดเวลาในชั้นเรียนให้เพียงพอและช่วยให้นักเรียนสามารถทำงานเป็นรายบุคคล ผ่านทั้ง 5 หน่วย ได้การดำเนินการจัดกิจกรรมที่ไม่ดีของครูอาจบ่งบอกถึงการขาดความมั่นใจ เนื่องจาก ไม่เข้าใจในเนื้อหาการระรานทางไซเบอร์ หรือไม่สามารถตอบคำถามของนักเรียนได้ ไม่มีเวลาเพียงพอ และหรืออุปสรรคด้านโครงสร้างพื้นฐาน เช่น คอมพิวเตอร์ไม่เป็น

นักวิจัยชาวออสเตรเลีย (Cross et al., 2015) มีที่ผลงานคล้ายกับงานวิจัยอื่น (Beran, 2005; Hanewald, 2008) พบว่าเจ้าหน้าที่ในโรงเรียนประมาณ 50% ไม่มีทักษะเพียงพอที่จะตอบสนองต่อการระรานทางไซเบอร์ ดังนั้น พฤติกรรมที่แสดงออกถึงความไม่มั่นใจของครู อาจส่งผลต่อการตอบสนองของเจ้าหน้าที่ในโรงเรียนต่อการรับมือกับสถานการณ์การระรานทางไซเบอร์ ของนักเรียนได้น้อยลง (Bauman & Del Rio, 2006; Bradshaw et al., 2007). นอกจากนี้ เพราะเนื่องจากการระรานทางไซเบอร์สามารถเกิดขึ้นได้ทั้งภายในและนอกขอบเขตของโรงเรียน จึงอาจส่งผลต่อการรับรู้ของเจ้าหน้าที่ของโรงเรียนในการกำกับดูแลและความรับผิดชอบ ซึ่งควรมีกฎหมายเฉพาะที่จะรองรับเหตุการณ์ที่อาจจะเกิดขึ้น (Brown, Jackson, & Cassidy, 2006; Shariff, 2005; Shariff & Hoff, 2007) ด้วยเหตุนี้ เจ้าหน้าที่จึงไม่ได้เข้าไปแทรกแซงการดำเนิน โครงการ CFSP ในโรงเรียนอย่างเต็มรูปแบบ เนื่องจากไม่ใช่หน้าที่ของโรงเรียนที่ต้องรับผิดชอบ ในการแก้ไขปัญหาการระรานทางไซเบอร์ ดังนั้น โรงเรียนจึงอาจได้รับประโยชน์จากการได้รับข้อมูล เพิ่มเติมเกี่ยวกับกฎหมายและจริยธรรมในการจัดการกับเหตุการณ์การระรานทางไซเบอร์

ด้วยเหตุนี้ เจ้าหน้าที่จึงต้องมีมาตรการแทรกแซงจึงอาจไม่มีความมุ่งมั่นเต็มที่ในการดำเนิน โครงการ CFSP โดยรับรู้ว่าจะโรงเรียนไม่ใช่ความรับผิดชอบในการแก้ไขปัญหา นี้ ดังนั้น โรงเรียน จึงอาจได้รับประโยชน์จากการได้รับข้อมูลเพิ่มเติมเกี่ยวกับผลกระทบทางกฎหมายและจริยธรรม ในการจัดการกับเหตุการณ์การระรานทางไซเบอร์

ครูในประเทศออสเตรเลียมีระดับการรับรู้ถึงการระรานทางไซเบอร์ในโรงเรียนในระดับที่สามารถจัดการกับการระรานทางไซเบอร์ได้ (Cross et al., 2015) การเผชิญกับเหตุการณ์การระรานทางไซเบอร์บ่อยครั้งมากขึ้นอาจกระตุ้นให้ครูมีความกระตือรือร้นมากขึ้นในการแสวงหาข้อมูลและการสนับสนุน เพื่อกำหนดวิธีจัดการกับพฤติกรรมในเหล่านี้ และการปฏิบัติอย่างต่อเนื่องนี้อาจนำไปสู่ ทักษะการรับรู้ที่มากขึ้น ตัวอย่างเช่น โรงเรียนที่นักเรียนสามารถเข้าถึงเทคโนโลยีได้มากขึ้น ผ่านโปรแกรม laptop (หรือล่าสุดคือโปรแกรม “Bring Your Own Device”) ที่จะรายงานทักษะ ในการจัดการกับการระรานทางไซเบอร์ในระดับที่สูงขึ้น (Cross et al., 2015) อัตราความเป็นไปได้ มีมากขึ้น เมื่อเจ้าหน้าที่ของโรงเรียนมีส่วนร่วมกับนักเรียนของเขา โดยร่วมใช้คอมพิวเตอร์เพื่อเรียนรู้ ถึงพฤติกรรมการระรานทางไซเบอร์มากขึ้น ซึ่งการแรงจูงใจจะทำให้การรับรู้ความสามารถของ ในการจัดการกับการระรานทางไซเบอร์ของตนเองก็อาจเพิ่มขึ้นตามไปด้วย ในขณะที่เดียวกัน ประสบการณ์ส่วนตัวของตัวครูเกี่ยวกับการระรานทางไซเบอร์เป็นตัวบ่งชี้ที่ชัดเจนว่าพวกเขา

ตอบสนองต่อสถานการณ์การระรานทางไซเบอร์ที่เกิดขึ้นในโรงเรียนได้อย่างไร (Bradshaw et al., 2007) ดังนั้นแล้วเจ้าหน้าที่ของโรงเรียนจะได้รับประสบการณ์การระรานทางไซเบอร์โดยตรงมากขึ้น ผ่านครอบครัว เพื่อน หรือเป็นการส่วนตัว ซึ่งอาจมีแรงจูงใจในการพัฒนาทักษะและกระตือรือร้นในการสอนเกี่ยวกับประเด็นนี้มากขึ้น

การฝึกอบรมเพื่อให้เป็นครูที่มีคุณภาพเป็นหนึ่งในปัจจัยสำคัญที่เกี่ยวข้องกับประสิทธิผลของโปรแกรมการแทรกแซงการระรานทางไซเบอร์ (Ttofi & Farrington, 2011) โรงเรียนที่เข้าร่วมในการศึกษาคั้งนี้อนุญาตให้ครูผู้สอนได้เพียง 3 ชั่วโมงต่อปีเพื่อรับการฝึกอบรมสำหรับ CFSP ซึ่งต้องใช้เวลาเพิ่มขึ้น เพื่อเพิ่มทักษะและความเข้าใจอย่างมีประสิทธิภาพให้กับครู (Li, 2008)

เพื่อช่วยในการจัดการกับความสามารถที่มีอยู่อย่างจำกัดในโรงเรียนรวมถึงเพิ่มประสิทธิภาพต่อการตอบสนองต่อการระรานทางไซเบอร์ของครูนั้น จึงได้มีการนำนักเรียนโรงเรียนละ 6 คน เข้าฝึกอบรมผู้นำทางการระรานทางไซเบอร์ เพื่อสนับสนุนต่อนโยบายและเรียนรู้แนวทางปฏิบัติ เพื่อจัดการกับการระรานทางไซเบอร์ในโรงเรียน อย่างไรก็ตาม แม้ว่าการเรียนรู้ของ CFSP จะครอบคลุมมากกว่าการนำเพียงแค่เสนอหลักสูตร แต่ยังคงจำเป็นต้องได้รับการสนับสนุนที่ตรงเป้าหมายมากกว่าเน้นที่ตัวของกิจกรรม (Holt, Raczynski, Frey, Hymel, & Limber, 2013) การวิจัยในอนาคตจำเป็นต้องพิจารณาถึงการจัดการกับการระรานทางไซเบอร์แบบเดิมว่าจะยังมีประโยชน์หรือไม่ และจะอย่างไรหากจำเป็นต้องมีกลยุทธ์ในการจัดการรูปแบบใหม่

ในปัจจุบัน มีหลักฐานเชิงประจักษ์เพื่อเป็นแนวทางในการป้องกันการระรานทางไซเบอร์ในหมู่เยาวชนอย่างมีประสิทธิภาพ (Snakenborg, Van Acker, & Gable, 2011) แม้ว่ากรอบแนวคิดทางทฤษฎีต่างๆ (รวมถึงทฤษฎีวิวัฒนาการ ทฤษฎีความผูกพัน ทฤษฎีการรับรู้ทางสังคม และทฤษฎีทางสังคมวัฒนธรรม) ได้รับการเสนอให้เป็นรูปแบบจำลองสำหรับการทำความเข้าใจพฤติกรรมการระรานทางไซเบอร์ แต่มีงานวิจัยเพียงไม่กี่ชิ้นเท่านั้นที่นำแบบจำลองเหล่านี้ไปใช้กับการระรานทางไซเบอร์ (Monks et al., 2009) จึงมีคำแนะนำทางทฤษฎีที่มีอยู่อย่างจำกัดสำหรับการแทรกแซงเพื่อลดการระรานทางไซเบอร์ (Tokunaga, 2010) มีผลกระทบเพียงเล็กน้อยที่สังเกตได้ในการศึกษานี้ อาจเนื่องมาจากกรอบทางทฤษฎีและแนวความคิดสำหรับการแทรกแซงที่ไม่มีประสิทธิภาพเท่าที่ควร จำเป็นต้องมีการวิจัยเพิ่มเติมเพื่อพัฒนาและทำความเข้าใจกรอบการทำงานทางทฤษฎีที่จำเป็นในการป้องกันและจัดการการระรานทางไซเบอร์อย่างมีประสิทธิภาพ

ในการพัฒนาและรักษาการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมเชิงบวกสำหรับปัญหาการระรานทางไซเบอร์นั้น ทั้งชุมชนและโรงเรียนจะต้องร่วมกันสร้างแบบจำลอง สนับสนุน และเสริมสร้างความเข้าใจ ทศนคติ ความเชื่อเชิงบรรทัดฐาน ทักษะ และพฤติกรรมที่พัฒนาขึ้นใหม่ของนักเรียน เช่นเดียวกับในกรณีศึกษาอื่น สิ่งนี้ได้รับการยืนยันจากโครงการป้องกันการระรานทางไซเบอร์ หรือ KiVa ของประเทศฟินแลนด์ ซึ่งการระรานทางไซเบอร์จะถูกลดลงโดยเฉพาะในบริบท

ของการระรานทั่วไปเท่านั้น (Salmivalli & PeoyhEonen, 2012). ที่สำคัญที่สุด KiVa แสดงให้เห็นว่าการระรานลดลงถึง 36% ซึ่งเกิดขึ้นเพียง 2-3 ครั้งต่อเดือน โดยเน้นถึงคุณค่าของการจัดการกับพฤติกรรมการระรานทางไซเบอร์ (Salmivalli, K€arn€a, & Poskiparta, 2011) ดังนั้น เพื่อปรับปรุงผลกระทบของมาตรการป้องกันการระรานทางไซเบอร์ สิ่งสำคัญที่จะต้องรวมไว้ในโปรแกรมของโรงเรียนที่มีการจัดการพร้อมรับมือกับการระรานทางไซเบอร์แบบออฟไลน์ แม้ว่าโรงเรียนทุกแห่งที่เข้าร่วมในการศึกษาค้างนี้ (การแทรกแซงและการควบคุม) ได้รับการสนับสนุนให้ใช้กลยุทธ์เหล่านี้เพื่อจัดการกับการระรานทางไซเบอร์แบบออฟไลน์ แต่ไม่มีการรวบรวมข้อมูลเพื่อพิจารณาว่านโยบายและแนวปฏิบัติของการระรานทางไซเบอร์แบบออฟไลน์แบบใดที่โรงเรียนเหล่านี้นำไปใช้

กลยุทธ์และข้อจำกัด

การออกแบบ CFSP กล่าวถึงจุดอ่อนที่ระบุไว้ก่อนหน้านี้ในการวิจัยเพื่อการลดการระรานทางไซเบอร์ (Smith, Schneider, Smith,&Ananiadou, 2004; Vreeman & Carroll, 2007) โดยโปรแกรมนี้ ใช้เพื่อศึกษาระยะยาวในอนาคต การสุ่มแบบกำหนดเงื่อนไข เงื่อนไขการควบคุมที่เหมาะสม และการวิเคราะห์ที่ปรับสำหรับการรวมกลุ่มของบุคคลในโรงเรียน และการแจกแจงแบบกึ่งต่อเนื่องของตัวแปรผลลัพธ์ อย่างไรก็ตาม การศึกษาค้างนี้ได้รับผลกระทบจากข้อจำกัดด้านระเบียบวิธีต่างๆ ประการแรก ความซุกซนของการระรานทางไซเบอร์ได้รับการประเมินโดยใช้การรายงานตนเองของนักเรียน ซึ่งมีแนวโน้มที่จะทำให้เกิดความพึงพอใจทางสังคมและการส่งต่ออคติต่างๆ (Cornell & Bandyopadhyay, 2010) แม้ว่าการแทรกแซงจะส่งผลให้นักเรียนเกิดการตระหนักรู้มากขึ้นเกี่ยวกับการระรานทางไซเบอร์ ซึ่งนำไปสู่การรายงานพฤติกรรมในรูปแบบเหล่านี้มากขึ้น แต่ก็ไม่พบหลักฐานที่แสดงถึงอคติของนักเรียนในการเปลี่ยนแปลงการตอบสนองดังกล่าว (Shaw, Cross, & Zubrick, 2013) รายงานจากครูและผู้ปกครองก็เป็นปัญหาเช่นกัน เนื่องจากความสามารถที่จำกัดของผู้ใหญ่ในการสังเกตการระรานทางไซเบอร์ และความสามารถที่จำกัดระหว่างการเสนอชื่อเพื่อนและการรายงานตนเองของนักเรียน (Ladd & Kochenderfer-Ladd, 2002) ประการที่สอง มีเพียงโรงเรียนเดียวเท่านั้น ที่ไม่ใช่ของรัฐบาล ที่เข้าร่วมในการศึกษานี้ และด้วยเหตุนี้จึงไม่ทราบถึงความสามารถในการสรุปผลการศึกษานอกเหนือจากกลุ่มตัวอย่างนี้ไปได้

การสรุปผลการนำไปใช้

ด้วยหลักฐานการวิจัยที่มีจำกัดในการลดพฤติกรรมการระรานทางไซเบอร์ขัดขวางการตัดสินใจที่มีประสิทธิผลของสมาชิกสภานิติบัญญัติ ผู้กำหนดนโยบาย สถานศึกษา หน่วยงานในชุมชน และครอบครัว แม้ว่าโดยรวมแล้ว ผลลัพธ์จากการศึกษาของ CFSP มีแนวโน้มดี แต่การวิจัยในอนาคตจำเป็นต้องมุ่งเน้นไปที่วิธีต่างๆ ในการเพิ่มแรงจูงใจ การดึงความสามารถ และการรับรู้ถึงความสามารถของตนเอง ของเจ้าหน้าที่ในโรงเรียน เพื่อนำการป้องกันและการจัดการการระราน

ทางไซเบอร์ไปใช้ในโรงเรียนให้เป็นระบบ อย่างไรก็ตาม สิ่งสำคัญคือต้องเน้นย้ำว่าไม่ใช่หน้าที่ของโรงเรียนหรือใครคนหนึ่งแต่เพียงลำพังในการแก้ไขปัญหา การวิจัยยังต้องเน้นไปที่ความร่วมมือจากครอบครัว ผู้ที่ทำงานร่วมกับเยาวชนทั้งหลาย และชุมชนที่ต้องช่วยกันเป็นวงกว้าง เพื่อป้องกันและลดอันตรายจากการกระทำความผิดทางไซเบอร์ทุกรูปแบบ โดยเฉพาะอย่างยิ่งที่การกระทำความผิดทางไซเบอร์เกิดขึ้นนอกเวลาเรียน

แนวคิดด้านการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน

ความหมายของการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน

การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานเป็นการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ซึ่งจากการศึกษาวิจัยในประเทศและต่างประเทศที่เกี่ยวข้อง ซึ่งผู้วิจัยพบว่ามีารให้ความหมายของการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานไว้ ดังนี้

สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา (2550) กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐาน เป็นกระบวนการเรียนรู้ที่เริ่มต้นจากปัญหาที่เกิดขึ้น โดยสร้างความรู้จากกระบวนการทำงานกลุ่มเพื่อแก้ปัญหาหรือสถานการณ์ที่เกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวันและมีความสำคัญต่อผู้เรียน ซึ่งตัวของปัญหาจะเป็นจุดตั้งต้นของกระบวนการเรียนรู้

พิจิตร อุดตะโปน (2550) ได้ให้ความหมายไว้ว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน เป็นรูปแบบการเรียนรู้ที่ให้ผู้เรียนเรียนรู้โดยใช้สถานการณ์ปัญหาที่เกี่ยวข้องในชีวิตประจำวันเป็นตัวกระตุ้นให้นักเรียนเกิดความต้องการที่จะเรียนรู้ และเกิดทักษะในการคิดวิเคราะห์ คิดแก้ปัญหา ซึ่งสามารถเรียนรู้จากการทำงานเป็นกลุ่ม รวมทั้งการนำทักษะที่ได้ในการแก้ไขปัญหาไปใช้ในชีวิตประจำวันได้ โดยผู้สอนทำหน้าที่เป็นผู้อำนวยความสะดวกในการเรียนรู้

พจนานุกรมศัพท์ศึกษาศาสตร์ ฉบับราชบัณฑิตยสถาน (2555) ให้ความหมายของการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ว่าเป็นวิธีการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง โดยจัดกิจกรรมให้ผู้เรียนเผชิญสถานการณ์ปัญหาจริงและดำเนินการแก้ปัญหานั้น โดยเชื่อว่า กระบวนการต่าง ๆ ที่ผู้เรียนดำเนินการ เช่น การคิดวิเคราะห์ปัญหา การแสวงหาทางแก้ปัญหา ปฏิบัติการแก้ปัญหา การเก็บข้อมูล วิเคราะห์และสรุปผล โดยผู้สอนเป็นผู้อำนวยความสะดวกให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ อย่างลึกซึ้ง รวมทั้งช่วยพัฒนาทักษะการคิดและทักษะทางสังคมของผู้เรียนได้ด้วย

กนก จันทรา (2556) ได้ให้ความหมายว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน คือ กระบวนการเรียนรู้ที่ให้ผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง โดยใช้สถานการณ์ปัญหาเป็นตัวกระตุ้นให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ในการแก้ปัญหาโดยนำความรู้เดิมหรือความรู้เบื้องต้นมาประกอบการตัดสินใจแก้ปัญหาและสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง โดยผู้สอนมีส่วนสำคัญในการแสวงหาคำตอบ

ณัฐพร คุ่มครอง (2561) ได้กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐานหมายถึง การจัดการเรียนรู้ที่ให้ผู้เรียนสร้างความรู้ใหม่จากการเชื่อมโยงกับความรู้เดิม โดยใช้ปัญหา

เป็นตัวกระตุ้นหรือนำทาง ให้ผู้เรียนต้องไปแสวงหา ความรู้ ความเข้าใจใหม่ๆ ได้ด้วยตนเอง ทำให้ผู้เรียนเกิดทักษะในการแก้ปัญหาอย่างมีระบบขั้นตอน ซึ่งเมื่อผู้เรียนผ่านการฝึกฝนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐาน

ทีศนา แคมมณี (2562) กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานเป็นการจัดการเรียนรู้ที่ใช้ปัญหาเป็นเครื่องมือช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามเป้าหมาย โดยอาจให้ผู้เรียนเผชิญสถานการณ์ปัญหาจริงหรือผู้สอนอาจจัดสภาพการณ์ให้ผู้เรียนเผชิญปัญหาและฝึกกระบวนการวิเคราะห์ปัญหา และแก้ปัญหาร่วมกันช่วยให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจในปัญหานั้นอย่างชัดเจนได้เห็นทางเลือกและวิธีการที่หลากหลายในการแก้ปัญหาและยังช่วยให้ผู้เรียนเกิดความใฝ่รู้ เกิดทักษะกระบวนการคิด และกระบวนการแก้ปัญหาต่าง ๆ

ศิริลักษณ์ ไทยพงษ์ (2564) ได้กล่าวว่า กระบวนการจัดการเรียนรู้ที่นำปัญหาที่มีความซับซ้อนในปัจจุบัน เรื่องใกล้ตัวในชีวิตประจำวันของนักเรียน มาเป็นสื่อในการกระตุ้นความกระตือรือร้นในการเรียนรู้ของนักเรียน โดยนักเรียนศึกษาค้นคว้าจากการนำประสบการณ์ความรู้เดิม เชื่อมโยงกับความรู้ใหม่มาใช้เพื่อแก้ปัญหา นักเรียนแสวงหาความรู้และวิธีการจัดการ กับปัญหานั้น และสามารถนำเสนอวิธีการแก้ปัญหาได้อย่างมีระบบ

นาถสินี ไทยอ่อน (2564) ระบุว่า การจัดการเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐานหมายถึง การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยอาศัยปัญหาเป็นตัวกระตุ้นให้ผู้เรียนสร้างองค์ความรู้ พัฒนาทักษะการแก้ปัญหาได้ด้วยตนเอง โดยผู้เรียนเป็นผู้แสวงหาหนทางในการแก้ปัญหา รู้จักการทำงานร่วมกันเป็นกลุ่ม โดยครูผู้สอนเป็นผู้อำนวยความสะดวกและคอยชี้แนะแนวทางให้เท่านั้น

ภาณุรุจ บุรีนอก (2565) กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน หมายถึง กระบวนการจัดการเรียนรู้ที่ให้ผู้เรียนสร้างความรู้ใหม่ โดยใช้ปัญหาที่เกิดขึ้นในชีวิตจริงเป็นจุดเริ่มต้น ปัญหานั้นต้องมีความหมายต่อผู้เรียนและน่าสนใจ กระตุ้นความอยากรู้ของผู้เรียนให้เข้าสู่การคิดหาวิธีการแก้ปัญหา พัฒนาทักษะกระบวนการเรียนรู้ สามารถเรียนรู้ด้วยการนำตนเองการแก้ปัญหาด้วยเหตุผล การสืบค้นหาข้อมูลการประเมินตนเอง ฝึกฝนการสร้างองค์ความรู้จากกระบวนการทำงานกลุ่ม โดยผ่านกระบวนการคิดด้วยการแก้ปัญหาอย่างมีความหมาย

กิตติญา ปัตถาสี (2566) ได้ให้ความหมายของการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานว่าเป็นการเรียนรู้เฉพาะบุคคลและแบบกลุ่ม โดยอาศัยพื้นฐานความรู้เดิมและความรู้ใหม่จากการค้นคว้าเพิ่มเติมด้วยวิธีการที่หลากหลาย ส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดทักษะการสื่อสาร การเป็นผู้นำและผู้ตาม การทำงานเป็นทีมได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ทัตวร นนธิบุตร (2566) การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานเป็นรูปแบบการจัดการเรียนการสอนการใช้ปัญหาหรือสถานการณ์ที่นักเรียนสามารถได้พบในชีวิตประจำวันเป็นตัวกระตุ้นในการให้นักเรียนไปศึกษาค้นคว้าแสวงหาความรู้ด้วยตนเองจากแหล่งเรียนรู้ต่าง ๆ ซึ่งมีผล

ให้ผู้เรียนเกิดการใฝ่รู้ และรู้จักการทำงานร่วมกันโดยใช้กระบวนการกลุ่ม การคิดวิเคราะห์ และครูผู้สอนมีส่วนร่วมอำนวยความสะดวกในการศึกษาค้นคว้าหาข้อมูล

รัฐวิวัฒน์ พลตรี (2566) กระบวนการเรียนรู้ที่ผู้เรียนสร้างองค์ความรู้จากการแก้ปัญหา หรือสถานการณ์ที่สนใจผ่านกระบวนการกลุ่ม การสืบค้น กระบวนการทำความเข้าใจและแก้ปัญหา ด้วยเหตุผล ซึ่งตัวปัญหานั้นจะมีความสัมพันธ์กับชีวิตจริงและเป็นจุดตั้งต้นของกระบวนการเรียนรู้ ครูผู้สอนเป็นเพียงผู้คอยให้คำแนะนำและจัดสภาพแวดล้อมแห่งการเรียนรู้

ณัฐพล เจนการ (2566) การจัดการเรียนรู้ที่ใช้ปัญหาเป็นตัวกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ ได้คิดวิเคราะห์และแก้ปัญหาร่วมกันเป็นกลุ่ม ผ่านกระบวนการแสวงหาความรู้และแลกเปลี่ยนเรียนรู้ โดยปัญหาที่นำมาใช้ อาจเป็นปัญหาที่พบเจอในชีวิตจริง และเป็นปัญหาที่มีคำตอบหรือวิธีการ แก้ปัญหาที่หลากหลาย

Barrows (1980) ระบุว่า เป็นรูปแบบการจัดการเรียนการสอนบนหลักการการใช้ปัญหา เป็นจุดเริ่มต้นที่มุ่งสร้างความเข้าใจในการเชื่อมโยงความรู้เดิม ให้ผสมผสานกับความรู้ใหม่ เพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนาการแก้ปัญหาด้วยเหตุผลเพื่อสร้างความเข้าใจในตัวปัญหารวมทั้ง การหาวิธีแก้ปัญหา

Barell (1998) ได้กล่าวไว้ว่าเป็นกระบวนการของการสำรวจเพื่อจะตอบคำถามในสิ่งที่ อยากรู้อยากเห็น ข้อสงสัยความไม่มั่นใจต่างๆ และปรากฏการณ์ทางธรรมชาติที่เกิดขึ้นในชีวิตจริง และมีความซับซ้อน โดยปัญหาที่นำมาใช้ในกระบวนการเรียนรู้จะเป็นปัญหาที่ไม่ชัดเจน มีความยาก หรือมีข้อสงสัยมาก มีแนวทางและสามารถหาคำตอบได้หลายคำตอบ

Torp and Sage (1998) ได้อธิบายว่าเป็นการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ที่เน้นการเรียนรู้ ที่ได้จากการสำรวจ ค้นคว้าและการแก้ปัญหาที่มีความสัมพันธ์เกี่ยวกับชีวิตประจำวันของนักเรียน การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานนั้น เป็นทั้งยุทธวิธีที่ในการเรียนการสอน และใช้เป็นแนวทาง ในการจัดการหลักสูตร ซึ่งมีลักษณะดึงดูดนักเรียนให้เข้าไปมีส่วนร่วมในการแก้ปัญหา ครูจะเป็นผู้ คอยให้คำแนะนำและออกแบบสภาพแวดล้อมที่รู้ส่งเสริมให้นักเรียนได้คิดและสำรวจหลักสูตรที่มี ปัญหาเป็นแกนกลาง มีบทบาทในการเตรียมประสบการณ์จริงที่ส่งเสริมกิจกรรมการเรียนรู้ สนับสนุน ให้นักเรียนสร้างความรู้ด้วยตนเอง และบูรณาการสิ่งต่างๆ ที่เรียนรู้ในโรงเรียนกับชีวิตจริงเข้าด้วยกัน ในขณะที่เรียนรู้ นักเรียนจะถูกทำให้เป็นนักแก้ปัญหาและพัฒนาไปสู่การเป็นผู้ที่สามารถเรียนรู้ โดยการขึ้นนำตนเองได้ในกระบวนการเรียนรู้ด้วยวิธีนี้ ครูจะเป็นผู้ร่วมในการแก้ปัญหาที่มีหน้าที่ สร้างความสนใจ สร้างความกระตือรือร้นในการเรียนรู้ให้กับนักเรียนเป็นผู้แนะนำและอำนวยความสะดวก เพื่อให้ นักเรียนเกิดการเรียนรู้อย่างสมบูรณ์

Edens (2000) ได้ให้ความหมายว่าเป็นการจัดการเรียนรู้ที่เน้นให้ผู้เรียนเกิดทักษะการคิด และสร้างองค์ความรู้ที่จะสามารถแก้ไขปัญหาที่เกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวันระบุไว้ได้ด้วยตนเอง

Hmelo-Silver, C. E. (2004) ได้ให้ความหมายไว้ว่า เป็นการจัดการเรียนรู้ที่เน้นให้ผู้เรียนได้เรียนรู้บนปัญหาที่มีความซับซ้อน ไม่ได้มีคำตอบที่ถูกต้องเพียงคำตอบเดียว ผู้เรียนจะมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ด้วยตัวเอง และร่วมมือเป็นกลุ่มเพื่อแสวงหาความรู้ในการแก้ปัญหาและนำองค์ความรู้ใหม่ไปใช้ในการแก้ปัญหา และประเมินผลการเรียนรู้ โดยครูผู้สอนมีหน้าที่เพียงอำนวยความสะดวกในการจัดการเรียนรู้

จากที่กล่าวมาข้างต้น สามารถสรุปความหมายของการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานได้ว่าเป็นกระบวนการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง มุ่งเน้นให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจหรือหนทางที่จะแก้ปัญหาในสถานการณ์ที่เกิดขึ้นจริง ทั้งยังเข้าใจปัญหาอย่างมีเหตุผล เกิดทักษะที่จะนำไปสู่การแก้ปัญหา ซึ่งเกิดขึ้นจากกระบวนการคิดวิเคราะห์ และแลกเปลี่ยนความรู้ โดยปัญหาที่ใช้มักเป็นปัญหาใกล้ตัวผู้เรียน เพื่อให้ผู้เรียนสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้ และเกิดภูมิคุ้มกันที่จะไม่สร้างปัญหานั้นอีกโดยที่ผู้เรียนมีการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองผ่านกระบวนการทำงานร่วมกันเป็นกลุ่มย่อย และมีผู้สอนคอยเป็นผู้คอยให้คำแนะนำและจัดสภาพการณ์การเรียนรู้

ลักษณะของปัญหาในการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน

สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา (2550) กล่าวว่า ลักษณะสำคัญของการจัดการเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐาน สรุปได้ดังนี้

1. ต้องมีสถานการณ์ที่เป็นปัญหาและเริ่มต้นการจัดกระบวนการเรียนรู้ด้วยการใช้ปัญหาเป็นตัวกระตุ้นให้เกิดกระบวนการเรียนรู้
2. ปัญหาที่นำมาใช้ในการจัดกระบวนการเรียนรู้ ควรเป็นปัญหาที่เกิดขึ้นพบเห็นได้ในชีวิตจริงของผู้เรียนหรือมีโอกาสที่จะเกิดขึ้นจริง
3. ผู้เรียนเรียนรู้โดยการนำตนเอง (Self-Directed Learning) ค้นหาและแสวงหาความรู้คำตอบด้วยตนเอง ดังนั้น ผู้เรียนจึงต้องวางแผนการเรียนรู้ด้วยตนเอง บริหารเวลาเอง คัดเลือกวิธีการเรียนรู้และประสบการณ์การเรียนรู้ รวมทั้งประเมินผลการเรียนรู้ด้วยตนเอง
4. ผู้เรียนเรียนรู้เป็นกลุ่มย่อย เพื่อประโยชน์ในการค้นหาความรู้ ข้อมูลร่วมกัน เป็นการพัฒนาทักษะการแก้ปัญหาด้วยเหตุและผล ฝึกให้ผู้เรียนมีทักษะในการรับส่งข้อมูลเรียนรู้เกี่ยวกับความแตกต่างระหว่างบุคคล และฝึกการจัดระบบตนเองเพื่อพัฒนาความสามารถในการทำงานร่วมกันเป็นทีม ความรู้คำตอบที่ได้มีความหลากหลายองค์ความรู้จะผ่านการวิเคราะห์โดยผู้เรียน มีการสังเคราะห์และตัดสินใจร่วมกัน การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานนี้นอกจากจัดการเรียนเป็นกลุ่มแล้วยังสามารถจัดให้ผู้เรียนเรียนรู้เป็นรายบุคคลได้ แต่อาจทำให้ผู้เรียนขาดทักษะในการทำงานร่วมกับผู้อื่น

5. การเรียนรู้มีลักษณะการบูรณาการความรู้และบูรณาการทักษะกระบวนการต่างๆ เพื่อให้ผู้เรียนได้รับความรู้และคำตอบที่กระจ่างชัด

6. ความรู้ที่เกิดขึ้นจากการเรียนรู้จะได้มาหลังจากผ่านกระบวนการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานแล้วเท่านั้น

7. การประเมินผลเป็นการประเมินผลจากสภาพจริง โดยพิจารณาจากการปฏิบัติงานและความก้าวหน้าของผู้เรียน

พิจิตร อุดตะโปน (2550) ได้สรุปลักษณะของการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ดังนี้

1. เป็นการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ
2. ใช้ปัญหาเป็นตัวกระตุ้นให้ผู้เรียนไปสืบค้นข้อมูลความรู้มาเพื่ออธิบายปัญหานั้น ๆ ซึ่งปัญหาที่ใช้สัมพันธ์กับชีวิตประจำวัน มีรูปแบบการแก้ปัญหาที่ไม่แน่นอน หรือมีคำตอบและวิธีการแก้ปัญหาได้หลายทาง

3. ใช้กระบวนการเรียนรู้โดยใช้กลุ่มย่อย

4. ผู้สอนทำหน้าที่เป็นผู้ความสวดหรือผู้ให้คำแนะนำเพื่อให้ผู้เรียนได้เกิดการเรียนรู้ขึ้น

5. ผู้เรียนเป็นผู้สร้างองค์ความรู้ที่เป็นตัวเองจากการสืบค้นข้อมูลและการแก้ปัญหาด้วยตนเอง โดยผู้สอนทำหน้าที่เป็นผู้อำนวยความสะดวกหรือผู้ให้คำแนะนำ

6. บูรณาการสิ่งที่จะเรียนรู้ตามศาสตร์ต่าง ๆ เข้าด้วยกันและเชื่อมโยงหรือมีความสัมพันธ์เกี่ยวกับสถานการณ์ในชีวิตจริง

7. การประเมินผลการเรียนรู้ของผู้เรียนจะประเมินตามสภาพจริง โดยดูจากความสามารถในการปฏิบัติงานในแต่ละขั้นตอนของการเรียนรู้ควบคู่ไปกับการประเมินผลงานของผู้เรียน โดยผู้เรียนและสมาชิกในกลุ่มจะมีส่วนร่วมในการประเมินผลการเรียนรู้ของตนเองและกลุ่ม

กนก จันทรา (2556) กล่าวว่า สิ่งสำคัญที่สุดของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน คือ ปัญหาและสถานการณ์ที่นำมาใช้เป็นจุดตั้งต้นของกระบวนการเรียนรู้ และเป็นตัวกระตุ้นการพัฒนาทักษะการแก้ปัญหาด้วยเหตุผลและการสืบค้นหาข้อมูลเพื่อเข้าใจกลไกของตัวปัญหา รวมทั้งวิธีแก้ปัญหา ดังนั้น การคัดเลือกปัญหาจึงเป็นสิ่งสำคัญ ซึ่งควรมีลักษณะสำคัญพอสรุปได้ดังต่อไปนี้

1. เกิดขึ้นในชีวิตจริง และเกิดจากประสบการณ์ของผู้เรียน หรือผู้เรียนมีโอกาสเผชิญกับปัญหาดังกล่าว

2. เป็นปัญหาที่พบบ่อย มีความสำคัญ มีข้อมูลประกอบเพียงพอสำหรับการค้นคว้า

3. เป็นปัญหาที่ไม่มีคำตอบชัดเจนตายตัว เป็นปัญหาที่มีความซับซ้อน คลุมเครือหรือผู้เรียนเกิดความสงสัย

4. เป็นปัญหาที่เป็นประเด็นขัดแย้ง ขัดแย้งในสังคม

5. เป็นปัญหาที่อยู่ในความสนใจ เป็นสิ่งที่อยากรู้

6. เป็นปัญหาที่สร้างความเดือดร้อนเสียหาย หากใช้ข้อมูลโดยลำพังคนเดียวอาจทำให้ตอบปัญหาผิดพลาดได้

7. เป็นปัญหาที่ไม่สามารถหาคำตอบได้ทันที ต้องอาศัยการหาข้อมูลเพิ่มเติม

ทิตนา แคมมณี (2560) ได้กล่าวถึงลักษณะการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานว่าเป็นการจัดสภาพกาลของการเรียนการสอนเป็นเครื่องมือในการช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามเป้าหมาย โดยผู้สอนอาจนำผู้เรียนไปเผชิญสถานการณ์ปัญหาจริงหรือผู้สอนอาจจะสภาพการณ์ ให้ผู้เรียนเผชิญปัญหาและฝึกกระบวนการวิเคราะห์ปัญหาและแก้ปัญหาาร่วมกันเป็นกลุ่ม ซึ่งจะช่วยให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจในปัญหานั้นอย่างชัดเจน ได้เห็นทางเลือกและวิธีการที่หลากหลายในการแก้ปัญหา รวมทั้งให้ผู้เรียนเกิดความใฝ่รู้ เกิดทักษะ กระบวนการคิด และกระบวนการแก้ปัญหาต่าง ๆ

สฤชาวัลย์ ชนะศักดิ์ (2561) สามารถสรุปลักษณะของการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาที่มีร่วมกันได้ ดังนี้

1. เป็นการจัดการเรียนรู้ที่ใช้ปัญหาหรือคำถามในการเริ่มต้นกระบวนการเรียนรู้
2. ปัญหาหรือคำถามนั้นมาจากเรื่องใกล้ตัวที่เกิดขึ้นจริงหรือมีโอกาสเกิดขึ้นในอนาคต
3. ผู้สอนจะต้องมีการแบ่งผู้เรียนออกเป็นกลุ่มย่อยเพื่อให้มีปฏิสัมพันธ์และการแลกเปลี่ยนความรู้ระหว่างกัน
4. ผู้สอนมีหน้าที่คอยให้คำแนะนำและจัดสภาพการณ์เรียนรู้
5. ผู้เรียนจะต้องมีการคิด วิเคราะห์ และทำความเข้าใจกับปัญหาให้ชัดเจน
6. ผู้เรียนนำสิ่งใหม่ที่ได้รับรู้มาเชื่อมโยงและบูรณาการให้เข้ากับความรู้เดิมที่มีอยู่ เพื่อให้เกิดเป็นองค์ความรู้ใหม่

สุกานดา สีทา (2563) กล่าวโดยสรุปว่าลักษณะของปัญหาที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานต้องเป็นสถานการณ์หรือปัญหาที่สามารถกระตุ้นและจุดประกายความคิด เพื่อให้ผู้เรียนต้องการหาคำตอบด้วยตัวเองและยังเป็นปัญหาที่สามารถหาคำตอบได้สอดคล้องและกับจุดประสงค์การเรียนรู้ที่ผู้สอนตั้งไว้รวมทั้งต้องเป็นปัญหาที่มีโอกาสเกิดขึ้นกับผู้เรียนในชีวิตประจำวัน และมีแนวทางในการแสวงหาคำตอบได้หลายทาง ครอบคลุมการเรียนรู้ที่กว้างขวางหลากหลายเนื้อหา

นาถสินี ไทยอ่อน (2564) กล่าวว่า ลักษณะสำคัญของการเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐานจะต้องเริ่มด้วยสถานการณ์ปัญหาเป็นตัวกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดกระบวนการเรียนรู้ ปัญหาที่จุดเริ่มต้นของการเรียนรู้จะต้องเป็นปัญหาที่พบเห็นได้ในชีวิตจริง ผู้เรียนศึกษาค้นคว้าเรียนรู้ด้วยตนเองหรือเรียนรู้ร่วมกันภายในกลุ่ม ผู้สอนเป็นเพียงผู้แนะนำหนึ่งปัญหาสามารถหาคำตอบได้หลายวิธี และมีคำตอบมากกว่าหนึ่งคำตอบ

ชวลิต บัวพรม (2565) จากที่กล่าวมาข้างต้น สรุปได้ว่าลักษณะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานเป็นการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญหรือผู้เรียนเป็นจุดศูนย์กลาง รูปแบบการเรียนโดยใช้ปัญหาหรือสถานการณ์เป็นตัวกระตุ้นให้ผู้เรียน เกิดกระบวนการคิด เพื่อหาวิธีแก้ไขปัญหาแสวงหาความรู้ใหม่ ๆ โดยการร่วมทำงานเป็นทีม อภิปรายร่วมกัน ผู้สอนมีบทบาทส่งเสริมบรรยากาศการเรียนรู้กระตุ้นให้ผู้เรียนส่งเสริมการเรียนรู้ให้เกิดขึ้นภายในกลุ่มและคอยอำนวยความสะดวก

กิตตาญา ปัตถาลี (2566) สรุปว่า เป็นลักษณะการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในรูปแบบของกลุ่มย่อย โดยยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง มีสถานการณ์ปัญหาเป็นจุดเริ่มต้นในการเรียนรู้ด้วยตนเอง ซึ่งปัญหาที่นำมาใช้มีลักษณะคลุมเครือไม่ชัดเจน อาจมีคำตอบได้หลายคำตอบ สามารถหาวิธีแก้ไขปัญหาได้อย่างหลากหลาย มีครูเป็นผู้ให้คำปรึกษาและอำนวยความสะดวกในการเรียนรู้

สุรียา บุคติ (2566) สรุปถึงลักษณะของปัญหาในการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานไว้ดังนี้

1. ปัญหาหรือสถานการณ์ปัญหาจะถูกนำเสนอเป็นอันดับแรก เป็นตัวกระตุ้นและเป็นศูนย์กลางของการเรียนรู้ โดยปัญหาหรือสถานการณ์ปัญหาจะกำหนดกรอบและแนวทางในการเรียนรู้ของผู้เรียน ปัญหาจะมีลักษณะที่มีแนวทางการหาคำตอบได้หลากหลายมีความซับซ้อน
2. เป็นแนวการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ผู้เรียนมีบทบาทในการวางแผน การค้นคว้ารวบรวมข้อมูล วิเคราะห์ข้อมูล การแก้ปัญหา สรุปและประเมินผล ผู้เรียนเรียนรู้ร่วมกันเป็นกลุ่มเล็ก ๆ
3. ผู้สอนมีบทบาทในการเป็นผู้อำนวยความสะดวก ให้คำปรึกษา แนะนำ ติดตาม การปฏิบัติงานและช่วยเหลือผู้เรียน
4. ความรู้ใหม่ของผู้เรียนเกิดขึ้นได้จากการเรียนรู้ด้วยตนเอง ผ่านการค้นคว้าการวางแผน การแก้ปัญหาหรือลงมือปฏิบัติ
5. วัดและประเมินผลจากการปฏิบัติจริงผ่านการคิดแก้ปัญหา

รัฐวิวัฒน์ พลตรี (2566) สรุปไว้ว่าการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานเป็นการจัดสภาพของการเรียนการสอนเพื่อช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามเป้าหมายโดยผู้สอนอาจนำผู้เรียนให้ไปเจอสถานการณ์ปัญหาและฝึกกระบวนการวิเคราะห์ปัญหาและแก้ปัญหาร่วมกันเป็นกลุ่ม ซึ่งจะช่วยให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจในปัญหานั้นอย่างชัดเจน ได้เห็นทางเลือกและวิธีการที่หลากหลายในการแก้ปัญหานั้นรวมทั้งให้ผู้เรียนเกิดความใฝ่รู้ เกิดทักษะกระบวนการคิด และกระบวนการแก้ปัญหาต่างๆ

ณัฐพล เจนการ (2566) ได้สรุปไว้ว่า

1. เป็นการจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ เน้นกระบวนการคิดอย่างมีเหตุผล เป็นระบบ เน้นการเรียนรู้และการประเมินผลจากการปฏิบัติจริงผ่านสถานการณ์ที่เป็นปัญหา
2. เป็นการจัดการเรียนการสอนที่นำสถานการณ์ปัญหา และเริ่มต้นการจัดการเรียนรู้ ด้วยการใช้สถานการณ์ปัญหาเพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความสนใจ โดยสถานการณ์ปัญหาที่ใช้จะเป็น ปัญหาที่นักเรียนสามารถพบเจอได้ในชีวิตจริง หรือมีโอกาสที่จะเกิดขึ้นจริง
3. ผู้เรียนเป็นผู้กำหนดแนวทางการค้นหาหรือแสวงหาแนวความคิดหรือคำตอบด้วยตนเอง ผู้เรียนทำหน้าที่วางแผน บริหารเวลา คัดเลือกวิธีการเรียนรู้และประสบการณ์เรียนรู้ รวมทั้ง การประเมินผลการเรียนรู้ด้วยตนเอง
4. ผู้เรียนมีการแลกเปลี่ยนแนวคิด วิธีการ หรือประสบการณ์ ผ่านกระบวนการกลุ่มเพื่อให้ได้มาซึ่งความรู้ วิธีการหรือคำตอบที่มีความหลากหลาย และทำให้นักเรียนนำความรู้ที่ได้จาก กระบวนการกลุ่มมาปรับปรุง และเปลี่ยนแปลงความรู้หรือแนวคิดเดิมให้มีความชัดเจนและถูกต้อง มากยิ่งขึ้น

Kilroy (2004) ได้สรุปลักษณะของการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานไว้ว่า

1. ใช้ปัญหาเป็นตัวตั้งต้นของการเรียนรู้
2. ใช้ปัญหาในการเรียนรู้ที่พบได้ในชีวิตจริง
3. ผู้เรียนทำงานเป็นกลุ่ม มีอิสระในการให้เหตุผลและแสดงความคิดเห็น
4. ความรู้หรือทักษะของผู้เรียนจะเกิดขึ้นหลังจากได้คิดวิเคราะห์ปัญหา
5. ผู้เรียนเกิดการบูรณาการความรู้หลายศาสตร์เข้าด้วยกัน

Jonassen (2008) ได้ระบุลักษณะสำคัญของการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานไว้ว่า เป็นการจัดการเรียนรู้ที่มีการหยิบยกประเด็นคำถามหรือปัญหาขึ้นมา เน้นการเชื่อมโยงความรู้ ในหลายๆ สาขาเข้าด้วยกันเพื่อหาวิธีการแก้ปัญหา โดยผู้เรียนจะต้องวิเคราะห์ปัญหา ตั้งสมมติฐาน และคาดคะเนคำตอบไว้ล่วงหน้า สามารถถ่ายทอดความคิดหรือคำตอบที่แสดงถึงการแก้ปัญหา และมีการร่วมกันอภิปรายแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกันเป็นกลุ่ม

Loyens, Kirschner & Paas (2010) ได้ให้ความเห็นถึงลักษณะสำคัญของการ จัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานว่า การจัดการเรียนรู้รูปแบบนี้ ผู้เรียนจะต้องเป็นศูนย์กลาง และมีความสำคัญมากที่สุด ผู้สอนมีหน้าที่คอยกระตุ้นผู้เรียนคิดด้วยตนเอง และพยายามหาวิธีการ แก้ปัญหาไปที่สาเหตุมุ่งเน้นการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างกันของผู้เรียน โดยผู้เรียนต้องรู้จักประยุกต์ใช้ ความรู้ที่มีอยู่ในการจัดการกับปัญหา นอกจากนี้ ผู้สอนต้องแบ่งผู้เรียนเป็นกลุ่มย่อยเพื่อให้ผู้เรียน ทุกคนมีโอกาสในการแสดงความคิดเห็น และรู้จักวางแผนการทำงาน และปัญหาที่ผู้สอนนำเสนอ ต้องเป็นปัญหาที่เกิดขึ้นจริง แต่ยังไม่มีความชัดเจน

จากงานวิจัยของไทยและต่างประเทศที่ได้กล่าวมาข้างต้น ผู้วิจัยสามารถสรุปลักษณะของปัญหาที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ควรเป็นปัญหาที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานปัญหา เป็นสิ่งสำคัญเพราะจะเป็นจุดเริ่มต้นของกระบวนการเรียนรู้ เป็นเสมือนตัวนำทางเป็น กระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดการคิดวิเคราะห์ ไตร่ตรอง เพื่อนำไปสู่การแก้ปัญหา ลักษณะสำคัญของปัญหาควรเป็นเป็นปัญหาที่มีพื้นฐานมาจากเรื่องจริงที่เกิดขึ้นในชีวิตประจำวัน เป็นปัญหาที่มีความสำคัญ น่าสนใจ มีโอกาสเกิดขึ้นกับผู้เรียนได้โดยตรง สร้างแรงจูงใจต่อผู้เรียนได้ ปัญหาที่ใช้ไม่ควรเป็นปัญหาที่มีความซับซ้อน หรือมีคำตอบที่ชัดเจนหรือตายตัว แต่สามารถหาคำตอบได้หลากหลายประเด็น

ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน

กนก จันทรา (2556) สรุปขั้นตอนของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็น 6 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นที่ 1 กำหนดปัญหา เป็นขั้นตอนที่ผู้สอนจัดสถานการณ์ต่างๆ ให้นักเรียนเกิดความสนใจ กระตุ้นให้อยากแสวงหาความรู้และหาคำตอบ และมองเห็นปัญหาร่วมกัน

ขั้นที่ 2 การทำความเข้าใจกับปัญหา เป็นขั้นตอนที่ผู้เรียนทำความเข้าใจปัญหาที่ต้องการเรียนรู้จนสามารถอธิบายสิ่งต่างๆที่เกี่ยวข้องกับปัญหาได้

ขั้นที่ 3 ดำเนินการศึกษาค้นคว้า ผู้เรียนดำเนินการศึกษาค้นคว้าข้อมูลด้วยวิธีการที่หลากหลาย

ขั้นที่ 4 สังเคราะห์ความรู้ เป็นขั้นตอนที่ผู้เรียนจะนำความรู้ที่ศึกษามาได้มาแลกเปลี่ยนเรียนรู้ อภิปรายผล

ขั้นที่ 5 สรุปและประเมินคำตอบ ผู้เรียนประเมินว่าข้อมูลที่หามาได้นั้นมีความเหมาะสมหรือไม่ และสรุปองค์ความรู้ในภาพรวมของปัญหา

ขั้นที่ 6 นำเสนอและประเมินผลงาน ผู้เรียนนำข้อมูลที่ได้มาจัดระบบองค์ความรู้ และนำเสนอเป็นผลงานในรูปแบบที่หลากหลาย ผู้เรียนทุกกลุ่มรวมทั้งผู้เกี่ยวข้องกับปัญหาร่วมกัน ประเมินผลงาน

กมลฉัตร กล่อมอิม (2560) กำหนดขั้นตอนของการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานไว้ 6 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นที่ 1 การกำหนดปัญหา เป็นขั้นตอนที่ผู้สอนสร้างสถานการณ์เพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความสนใจอยากเรียนรู้และสนใจที่จะหาคำตอบ

ขั้นที่ 2 การเข้าใจปัญหาเป็นขั้นตอนที่ผู้เรียนอภิปรายประเด็นที่เกี่ยวกับสถานการณ์ปัญหาที่กำหนดเสนอแนวทางการหาคำตอบเบื้องต้น

ขั้นที่ 3 การศึกษาค้นคว้าข้อมูล ผู้เรียนดำเนินการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง โดยใช้วิธีการที่หลากหลาย

ขั้นที่ 4 การสังเคราะห์ความรู้ ผู้เรียนแต่ละกลุ่มมีการแลกเปลี่ยนข้อมูลในกลุ่มตนเองและสรุปองค์ความรู้ที่ได้จากการศึกษา

ขั้นที่ 5 การสรุปและประเมินค่าคำตอบ แต่ละกลุ่มสรุปองค์ความรู้พร้อมกับเรียบเรียงเป็นความรู้ตนเองอีกครั้ง

ขั้นที่ 6 การนำเสนอและประเมินผลงาน ผู้เรียนมีการนำเสนอผลงานในรูปแบบที่หลากหลาย มีการประเมินผลร่วมกันทั้งผู้เรียนกลุ่มอื่น

ชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์ (2561) ได้เสนอขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน 7 ขั้นตอนดังนี้

ขั้นที่ 1 เตรียมปัญหา ครูผู้สอนจัดเตรียมปัญหาสำหรับการเรียนให้สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้ด้านเนื้อหาและกระบวนการที่ต้องการ

ขั้นที่ 2 สร้างความเชื่อมโยงเข้าสู่ปัญหา เพื่อให้ให้นักเรียนมีความรู้สึกว่ปัญหา มีความสำคัญและน่าสนใจ โดยใช้การอภิปรายที่เชื่อมโยงกับประสบการณ์เดิม การใช้คำถามที่กระตุ้นประสบการณ์เดิม

ขั้นที่ 3 สร้างกรอบของการศึกษา กำหนดขอบเขตที่ชัดเจนที่จะนำไปสู่การศึกษาค้นคว้า อย่างเป็นรูปธรรม โดยการระดมสมอง การเขียนตารางแสดงแนวคิดเกี่ยวกับการแก้ปัญหา ข้อเท็จจริงเกี่ยวกับปัญหา รู้ประเด็นที่จะต้องศึกษาค้นคว้าเพิ่มเติมและรู้วิธีการศึกษาค้นคว้า

ขั้นที่ 4 ศึกษาค้นคว้ากลุ่มย่อย เป็นการรวบรวมข้อมูลที่ใช้ในการตัดสินใจแก้ปัญหาตามที่กำหนดไว้ในกรอบการศึกษา

ขั้นที่ 5 ตัดสินใจหาทางเลือกแก้ปัญหา โดยการประเมินความเป็นไปได้ ความเหมาะสมของแนวคิดเกี่ยวกับการแก้ปัญหา พิจารณาจากข้อมูลที่ได้จากการศึกษาค้นคว้า และตัดสินใจเลือกวิธีการที่จะใช้ในการแก้ไขปัญหา ซึ่งใช้ในการอภิปรายถึงข้อดี ข้อเสีย จุดเด่น จุดด้อยของวิธีการแก้ปัญหาแต่ละวิธี

ขั้นที่ 6 สร้างผลงาน ดำเนินการสร้างชิ้นงานหรือดำเนินการแก้ปัญหาตามแนวทางที่กำหนด

ขั้นที่ 7 ประเมินผลการเรียนรู้ เป็นการประเมินด้านเนื้อหาและกระบวนการ หรือทักษะต่างๆ ที่เชื่อมโยงกับเรื่องที่เกี่ยวข้อง โดยวิธีสอนและเทคนิคการสอน แผนผังความคิด

สุกานดา สีทา (2563) กล่าวโดยสรุปว่า ขั้นตอนในการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน มีทั้งหมด 6 ขั้นตอนดังนี้ 1) ขั้นที่กำหนดปัญหาเป็นขั้นที่ผู้สอนจัดสถานการณ์ต่างๆ กระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความสนใจและมองเห็นปัญหา 2) ขั้นทำความเข้าใจปัญหาเป็นขั้นที่ผู้เรียนจะต้องทำความเข้าใจปัญหาที่ต้องการเรียนรู้และอธิบายสิ่งต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับปัญหา 3) ขั้นดำเนินการศึกษาค้นคว้าเป็น

ขั้นที่ผู้เรียนดำเนินการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเองด้วยวิธีที่หลากหลาย 4) ขั้นสังเคราะห์ความรู้เป็นขั้นที่ผู้เรียนนำความรู้ที่ได้จากการศึกษาค้นคว้ามาแลกเปลี่ยนเรียนรู้ อภิปรายผล และสังเคราะห์ความรู้ร่วมกัน 5) ขั้นสรุปและประเมินค่าของคำตอบเป็นขั้นที่ผู้เรียนตรวจสอบว่าข้อมูลที่ได้มีความถูกต้องและเหมาะสมหรือไม่ และ 6) ขั้นนำเสนอและประเมินผลงานเป็นขั้นที่ผู้เรียนนำข้อมูลที่ได้มาจัดระดับองค์ความรู้และนำเสนอผลงานในรูปแบบที่หลากหลาย

ภานูรุจ บุรินอก (2565, 43) กำหนดขั้นตอนและกระบวนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานไว้ 6 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นที่ 1 กำหนดปัญหา เป็นขั้นที่ผู้สอนจัดสถานการณ์ต่าง ๆ กระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความสนใจ และมองเห็นปัญหา สามารถกำหนดสิ่งที่เป็นปัญหาที่ผู้เรียนอยากรู้อยากเรียนได้และเกิดความสนใจที่จะค้นหาคำตอบ

ขั้นที่ 2 ทำความเข้าใจกับปัญหา ผู้เรียนจะต้องทำความเข้าใจปัญหาที่ต้องการเรียนรู้ ซึ่งผู้เรียนจะต้องสามารถอธิบายสิ่งต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง กับปัญหาได้

ขั้นที่ 3 ดำเนินการศึกษาค้นคว้า ผู้เรียนกำหนดสิ่งที่ต้องเรียน ดำเนินการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเองด้วยวิธีการที่หลากหลาย

ขั้นที่ 4 สังเคราะห์ความรู้ เป็นขั้นที่ผู้เรียนต้องนำความรู้ที่ได้จากการศึกษาค้นคว้ามาแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกัน โดยใช้การอภิปรายผลและสังเคราะห์ความรู้

ขั้นที่ 5 สรุปและประเมินค่าของคำตอบ เป็นขั้นตอนที่ผู้เรียนแต่ละกลุ่มสรุปและประเมินผลงานของกลุ่มตนเอง โดยใช้การตรวจสอบแนวคิดภายในกลุ่มของตนเองอย่างอิสระ จากนั้นทุกกลุ่มจึงช่วยกันสรุปองค์ความรู้ในภาพรวมของปัญหาในชั้นเรียนอีกครั้ง

ขั้นที่ 6 นำเสนอและประเมินผลงาน เป็นขั้นตอนที่ผู้เรียนนำข้อมูลที่ได้มาจัดระบบองค์ความรู้ และนำเสนอในรูปแบบที่หลากหลาย โดยให้ผู้เรียนทุกกลุ่มมีส่วนร่วมในการประเมินผลงาน

ทศพร นนธิบุตร (2566) กล่าวถึงขั้นตอนของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ไว้ดังนี้

ขั้นที่ 1 กำหนดปัญหา หมายถึง การที่ครูผู้สอนกำหนดสถานการณ์เพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความสนใจและมองเห็นปัญหากำหนดสิ่งที่เป็นปัญหาที่นักเรียนอยากรู้อยากเรียนเกิดความสนใจที่จะค้นหาคำตอบ โดยที่ครูผู้สอนนำเสนอสถานการณ์จากวิดีโอ แล้วให้นักเรียนแต่ละกลุ่มร่วมกันกำหนดปัญหาสรุปเป็นปัญหาของกลุ่มเพื่อหาวิธีการแก้ปัญหา

ขั้นที่ 2 ทำความเข้าใจกับปัญหา หมายถึง การที่นักเรียนจะต้องทำความเข้าใจกับปัญหาที่ต้องการเรียนรู้ ซึ่งนักเรียนสามารถอธิบายสิ่งที่เกี่ยวข้องกับปัญหาได้แล้วนำปัญหาที่ได้กำหนดในขั้นที่ 1 แล้วให้นักเรียนแต่ละกลุ่มร่วมกันวิเคราะห์พิจารณาปัญหาและคิดวิธีการกำหนดแนวทาง

ในการศึกษาค้นคว้าภายในกลุ่ม เช่น เนื้อหาวิดีโอนี้คืออะไร ปัญหาที่เกิดขึ้นเกิดจากสาเหตุอะไร สามารถแก้ไขปัญหายังไง สิ่งที่ยังไม่รู้ และต้องการรู้ จะหาคำตอบได้จากที่ใดบ้าง

ขั้นที่ 3 ดำเนินการศึกษาค้นคว้า หมายถึง การที่นักเรียนดำเนินการศึกษาค้นคว้า เก็บรวบรวมข้อมูลด้วยตนเอง โดยสมาชิกในกลุ่มช่วยกันวางแผนกำหนดแนวทางการดำเนินการศึกษาค้นคว้า นักเรียนแต่ละกลุ่มดำเนินการค้นคว้าตามที่ได้วางแผนและกำหนดแนวทางไว้ เช่น ศึกษาใบความรู้ ตาราเรียน สอบถามครู ศึกษาค้นคว้าจากห้องสมุด เว็บไซต์เพื่อสืบค้น เว็บไซต์สำหรับค้นคว้าหาข้อมูลความรู้

ขั้นที่ 4 สังเคราะห์ความรู้ หมายถึง การที่นักเรียนนำความรู้ที่ได้จากการศึกษาค้นคว้ามา นำเสนอต่อกลุ่มแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกันนักเรียนจะร่วมกันพิจารณาผลการศึกษา อภิปรายผลและสังเคราะห์ความรู้ที่ได้มาว่ามีความเหมาะสมหรือไม่เพียงใด โดยที่นักเรียนแต่ละกลุ่มนำข้อมูลที่สมาชิกทุกคนค้นคว้ามาพิจารณาสังเคราะห์ความรู้ร่วมกันเป็นผลการศึกษากลุ่ม

ขั้นที่ 5 สรุปผลและประเมินค่าของคำตอบ หมายถึง การที่นักเรียนแต่ละกลุ่มสรุปผลงานของกลุ่มตนเองและประเมินผลว่าข้อมูลที่ศึกษาค้นคว้ามีความเหมาะสมหรือไม่ เพียงใด โดยสมาชิกในกลุ่มมีส่วนร่วมเสนอข้อมูลพยายามตรวจสอบแนวคิดภายในกลุ่มของตนเองให้มีความถูกต้อง และสรุปผลเป็นภาพรวมกลุ่มตนเองได้ เช่น สรุปบันทึกในงาน สรุปเป็นรูปแบบผังความคิด

ขั้นที่ 6 นำเสนอและประเมินผลงาน หมายถึง การที่นักเรียนนำข้อมูลที่ได้มาจัดระบบองค์ความรู้และนำเสนอผลงานการแก้ปัญหา การอภิปราย สรุปผลด้วยการประเมินตามสภาพจริงว่านักเรียนมีความเข้าใจมากน้อยเพียงใด โดยนักเรียนทุกกลุ่มนำเสนอผลงานตามที่ได้สรุปไว้ ครูผู้สอนและนักเรียนร่วมกันประเมินผลงาน ร่วมกันสรุปเนื้อหาที่เรียนและประเด็นที่นักเรียนมีข้อสงสัยเพิ่มเติมเพื่อให้นักเรียนบรรลุจุดประสงค์การเรียนรู้ที่กำหนดไว้

สุริยา บุตดี (2566) สรุปขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานไว้ 6 ขั้นตอน ได้แก่

ขั้นที่ 1 ชี้นำเสนอปัญหาและระบุปัญหาสิ่งแวดล้อมในชุมชน เป็นการนำเสนอปัญหาสิ่งแวดล้อมในชุมชนเพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความสนใจแล้วระบุปัญหาสิ่งแวดล้อมในชุมชนที่สนใจเพื่อที่จะค้นหาคำตอบ

ขั้นที่ 2 ชี้นวิเคราะห์ปัญหาสิ่งแวดล้อมในชุมชน เป็นการพิจารณาว่าสิ่งใดเป็นสาเหตุที่สำคัญของปัญหาสิ่งแวดล้อมในชุมชน และปัญหาสิ่งแวดล้อมในชุมชนนั้นมีผลกระทบต่อใครบ้าง

ขั้นที่ 3 ชี้นวางแผนในการแก้ปัญหาสิ่งแวดล้อมในชุมชน เป็นการร่วมกันหาวิธีการแก้ปัญหาสิ่งแวดล้อมในชุมชนด้วยทางเลือกที่หลากหลาย

ขั้นที่ 4 ชี้นศึกษาค้นคว้าและลงมือปฏิบัติในการแก้ปัญหาสิ่งแวดล้อมในชุมชน เป็นการค้นคว้าข้อมูลเพื่อหาคำตอบหรือดำเนินการแก้ปัญหาสิ่งแวดล้อมในชุมชนเพื่อหาคำตอบตามที่ได้วางแผนไว้

ขั้นที่ 5 ขั้นสรุปและประเมินค่าคำตอบของการแก้ปัญหาสิ่งแวดล้อมในชุมชน เป็นการสรุปผลการแก้ปัญหาสิ่งแวดล้อมในชุมชนและประเมินค่าของคำตอบที่ได้ว่ามีความเหมาะสมหรือไม่เพียงใด

ขั้นที่ 6 ขั้นนำเสนอและประเมินผลงานของการแก้ปัญหาสิ่งแวดล้อมในชุมชน เป็นการนำเสนอผลการแก้ปัญหาสิ่งแวดล้อมในชุมชนในรูปแบบที่หลากหลาย และผู้เรียนทุกกลุ่ม รวมทั้งผู้ที่เกี่ยวข้องร่วมกันประเมินผลงาน

ณัฐพล เจนการ (2566) สังเคราะห์ขั้นตอนในการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานข้างต้นไว้ดังนี้

ขั้นที่ 1 การนำเสนอปัญหา ผู้สอนนำเสนอสถานการณ์ปัญหา เพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความสนใจและมองเห็นปัญหา โดยเป็นปัญหาที่เชื่อมโยงกับชีวิตจริง มีคำตอบหรือแนวทางการแก้ปัญหา เพื่อให้ได้คำตอบที่หลากหลาย

ขั้นที่ 2 การทำความเข้าใจปัญหา ผู้เรียนแต่ละกลุ่มวิเคราะห์ ทำความเข้าใจสถานการณ์ปัญหา ทบทวนความรู้พื้นฐานหรือประสบการณ์เดิมที่จะนำมาใช้ในการแก้ปัญหา โดยผู้สอนใช้การพูดคุยหรือการถามตอบเพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนทำความเข้าใจและอธิบายสิ่งต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับปัญหา

ขั้นที่ 3 การกำหนดแนวทางในการแก้ปัญหา ผู้เรียนร่วมกันกำหนดวิธีการหรือแนวทางในการหาคำตอบเพื่อแก้ปัญหาผ่านกระบวนการอภิปรายกลุ่ม ซึ่งข้อมูลที่ใช้ในการอภิปรายมีความเกี่ยวข้องกับความรู้ที่มาจากสถานการณ์ปัญหา หรือข้อมูลความรู้เดิมของผู้เรียน รวมถึงข้อมูลที่ได้จากการแสวงหาความรู้ใหม่ด้วยตนเอง

ขั้นที่ 4 การลงมือปฏิบัติและสรุปคำตอบ ผู้เรียนลงมือปฏิบัติเพื่อแก้ปัญหาตามแนวทางที่กำหนดไว้ แล้วสรุปคำตอบและประเมินคำตอบของปัญหา เพื่อใช้ในการนำเสนอต่อไป

ขั้นที่ 5 การนำเสนอและประเมินผลการเรียนรู้ ผู้เรียนนำเสนอข้อมูลความรู้ที่รวบรวมได้แนวทาง/วิธีการในการแก้ปัญหา และภายหลังผู้เรียนแต่ละกลุ่มนำเสนอผลงาน ผู้เรียนและผู้สอนร่วมกันแสดงความคิดเห็น สรุปผลหรือปรับปรุงแก้ไขหรือเพิ่มเติมรายละเอียดของแนวคิดบางประเด็นที่ผู้เรียนยังไม่เข้าใจ หรือเข้าใจไม่ถูกต้อง พร้อมทั้งผู้เรียนประเมินผลการแก้ปัญหาของตนเองและกลุ่ม อีกทั้งผู้สอนทำการประเมินกระบวนการทำงานกลุ่มของผู้เรียน

Hmelo and Lin (2000) กล่าวว่า ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานมี 5 ขั้นตอนดังนี้

ขั้นที่ 1 ขั้นทำความเข้าใจสถานการณ์ เป็นการประเมินความรู้ที่สัมพันธ์กับสถานการณ์ที่ได้รับ ผู้เรียนจะต้องพยายามทำความเข้าใจหรือเข้าใจตรงกันอยู่ จะต้องอธิบายให้ชัดเจน โดยใช้ความรู้เดิมของสมาชิกกลุ่ม

ขั้นที่ 2 ขั้นสร้างประเด็นการเรียนรู้ เป็นขั้นตอนที่ผู้เรียนแต่ละกลุ่มจะช่วยกันระบุปัญหาจากสถานการณ์โดยสมาชิกกลุ่มจะต้องมีความเข้าใจปัญหาที่ตรงกันหรือสอดคล้องกัน จากนั้นสมาชิกกลุ่มช่วยกันวิเคราะห์ปัญหาและหาสาเหตุมาอธิบายโดยอาศัยความรู้เดิมของสมาชิกในกลุ่มสรุปรวบรวมความรู้ของสมาชิกเกี่ยวกับการเกิดปัญหาและสร้างสมมติฐานสำหรับปัญหานั้น ๆ

ขั้นที่ 3 ขั้นดำเนินการวางแผนเพิ่มเติมประเด็นการเรียนรู้ เป็นขั้นผู้เรียนหาความรู้ด้วยตนเองตามกรอบที่กำหนดไว้ด้วยการสอบถาม การค้นคว้า การทดลอง การศึกษานอกสถานที่โดยผู้สอนช่วยกำกับทิศทางการค้นคว้าและช่วยแก้ปัญหาในการศึกษาค้นคว้า เพื่อให้ผู้เรียนรวบรวมข้อมูลที่ใช้ในการตัดสินใจตามที่กำหนดไว้ในกรอบการศึกษา เป็นการคิดหาวิธีวางแผนเพื่อแก้ปัญหา โดยใช้ข้อมูลจากปัญหาที่ได้วิเคราะห์ในขั้นที่ 2

ขั้นที่ 4 ขั้นใช้ความรู้ใหม่ในการแก้ปัญหา เป็นขั้นที่ผู้เรียนร่วมกันปฏิบัติงานเป็นกลุ่มเพื่อสร้างชิ้นงานหรือดำเนินการตามแนวทางที่กำหนดไว้ จะเป็นการใช้ความรู้ที่ได้ลงมือแก้ปัญหาตามที่วางไว้

ขั้นที่ 5 ขั้นไตร่ตรองเมื่อพบเป้าหมาย เป็นขั้นประเมินว่าการแก้ปัญหาและผลที่ได้ถูกต้องหรือได้ผลอย่างไร ถ้าการแก้ปัญหาทำได้ถูกต้องก็ประสบผลสำเร็จในการแก้ปัญหา แต่ถ้าหากการแก้ปัญหานั้นไม่ประสบผลสำเร็จ ก็ต้องย้อนกลับไปเลือกวิธีการแก้ปัญหาอื่นในข้อที่ 3 แล้วดำเนินการแก้ปัญหาใหม่

Arends (2001) กล่าวว่า ขั้นตอนในการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานมี 5 ขั้นตอนดังนี้

ขั้นที่ 1 ขั้นนำเสนอปัญหาให้แก่ผู้เรียน โดยผู้สอนต้องศึกษาผลการเรียนรู้ของบทเรียนวิเคราะห์ถึงสิ่งที่จำเป็นในการเรียนรู้ของบทเรียนนั้นตลอดจนสิ่งที่กระตุ้นให้นักเรียนมีความสนใจในกิจกรรมการแก้ปัญหาที่ผู้เรียนเลือก

ขั้นที่ 2 ขั้นจัดระบบผู้เรียนในการเรียน ผู้สอนคอยชี้แนะผู้เรียนในการกำหนดขอบเขตและจัดการงานที่ได้รับมอบหมายอย่างเป็นระบบ

ขั้นที่ 3 ขั้นช่วยเหลือการสืบค้นอิสระและการสืบค้นกลุ่ม ผู้สอนกระตุ้นให้ผู้เรียนเก็บข้อมูลให้เหมาะสม เป็นประโยชน์ต่อการแก้ปัญหาและทำการทดลองสืบค้น เพื่อค้นหาคำอธิบายและวิธีการแก้ปัญหา

ขั้นที่ 4 ขั้นพัฒนาและนำเสนอผลงานและจัดนิทรรศการ ผู้สอนชี้แนะให้ผู้เรียนวางแผนจัดเตรียมผลงาน การนำเสนอผลงาน

ขั้นที่ 5 ขั้นวิเคราะห์และประเมินกระบวนการแก้ปัญหา ผู้สอนคอยชี้แนะผู้เรียนในการสะท้อนความคิดเกี่ยวกับการสืบค้นและกระบวนการแก้ปัญหาที่เลือกใช้

Kwan (2005) ได้เสนอขั้นตอนของการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานไว้ 7 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นที่ 1 กลุ่มผู้เรียนทำความเข้าใจคำศัพท์ ข้อความที่ปรากฏอยู่ในปัญหาให้ชัดเจน โดยอาศัยความรู้พื้นฐานของสมาชิกในกลุ่มหรือการศึกษาค้นคว้าจากเอกสารตำราหรือสื่ออื่น ๆ

ขั้นที่ 2 กลุ่มผู้เรียนระบุปัญหาหรือข้อมูลสำคัญร่วมกัน โดยทุกคนในกลุ่มเข้าใจปัญหา เหตุการณ์หรือปรากฏการณ์ใดที่กล่าวถึงในปัญหานั้น

ขั้นที่ 3 กลุ่มผู้เรียนระดมสมองวิเคราะห์ปัญหาต่าง ๆ และหาเหตุผลมาอธิบาย โดยอาศัยความรู้เดิมของสมาชิกกลุ่มเป็นการช่วยกันคิดอย่างมีเหตุมีผลสรุปรวบรวมความรู้และแนวคิดของกลุ่มเกี่ยวกับกลไกการเกิดปัญหาเพื่อนำไปสู่การสร้างสมมติฐานที่สมเหตุสมผลเพื่อใช้แก้ปัญหานั้น

ขั้นที่ 4 กลุ่มผู้เรียนอธิบายและตั้งสมมติฐานที่เชื่อมโยงกันกับปัญหาตามที่ได้ระดมสมองกัน แล้วนำผลการวิเคราะห์มาจัดลำดับความสำคัญ โดยใช้พื้นฐานความรู้เดิมของผู้เรียนการแสดงความคิดอย่างมีเหตุผล

ขั้นที่ 5 กลุ่มผู้เรียนกำหนดวัตถุประสงค์การเรียนรู้ เพื่อค้นหาข้อมูลที่จะอธิบายผลการวิเคราะห์ที่ตั้งไว้ ผู้เรียนสามารถบอกได้ว่าความรู้ส่วนใดรู้แล้ว ส่วนใดต้องกลับไปทบทวน ส่วนใดยังไม่รู้หรือจำเป็นต้องไปค้นคว้าเพิ่มเติม

ขั้นที่ 6 ผู้เรียนค้นคว้ารวบรวมสารสนเทศจากสื่อและแหล่งการเรียนรู้ต่าง ๆ เพื่อพัฒนาทักษะการเรียนรู้ด้วยตนเอง

ขั้นที่ 7 จากรายงานข้อมูลสารสนเทศใหม่ที่ได้เข้ามา กลุ่มผู้เรียนนำมาอภิปราย วิเคราะห์สังเคราะห์ตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ แล้วนำมาสรุปเป็นหลักการและแนวทางเพื่อนำไปใช้ในโอกาสต่อไป

Jonassen (2008) ได้กล่าวถึงขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานและการดำเนินการในแต่ละขั้นตอน ดังนี้

ขั้นที่ 1 เมื่อผู้เรียนได้รับโจทย์ปัญหา ผู้เรียนจะทำความเข้าใจหรือทำความเข้าใจกระจ่างในคำศัพท์ที่อยู่ในโจทย์ปัญหานั้น เพื่อให้เข้าใจตรงกัน

ขั้นที่ 2 การจับประเด็นข้อมูลที่สำคัญหรือระบุปัญหาในโจทย์

ขั้นที่ 3 ระดมสมองเพื่อวิเคราะห์ปัญหา อภิปรายหาคำอธิบายแต่ละประเด็นปัญหาว่าเป็นอย่างไร เกิดขึ้นได้อย่างไร ความเป็นมาอย่างไร โดยอาศัยพื้นฐานความรู้เดิมเท่าที่ผู้เรียนมีอยู่

ขั้นที่ 4 ตั้งสมมติฐานเพื่อหาคำตอบของปัญหาประเด็นต่าง ๆ พร้อมจัดลำดับความสำคัญของสมมติฐานที่เป็นไปได้อย่างมีเหตุผล

ขั้นที่ 5 จากสมมติฐานที่ตั้งขึ้นผู้เรียนจะประเมินว่าเรามีความรู้เรื่องอะไรบ้างมีเรื่องอะไรที่ยังไม่รู้หรือยังขาดความรู้อะไร และความรู้อะไรจำเป็นที่จะต้องใช้เพื่อพิสูจน์สมมติฐาน ซึ่งเชื่อมโยง

กับโจทย์ปัญหาที่ได้ ขั้นตอนนี้กลุ่มจะกำหนดประเด็นการเรียนรู้ หรือวัตถุประสงค์การเรียนรู้เพื่อจะไปค้นคว้าหาข้อมูลต่อไป

ขั้นที่ 6 ผู้เรียนแต่ละคนค้นคว้าหาข้อมูลและศึกษาเพิ่มเติมจากทรัพยากรการเรียนรู้ต่าง ๆ เช่น หนังสือ ตำรา วารสาร สื่อการเรียนสอนต่าง ๆ การศึกษาในห้องปฏิบัติการ คอมพิวเตอร์ ช่วยสอน อินเทอร์เน็ตหรือปรึกษาอาจารย์ผู้เชี่ยวชาญในเนื้อหาสาขาเฉพาะ เป็นต้น พร้อมทั้งประเมินความถูกต้อง

ขั้นที่ 7 นำข้อมูลหรือความรู้ที่ได้มาสังเคราะห์ อธิบาย พิสูจน์สมมติฐานและประยุกต์ให้เหมาะสมกับโจทย์ ปัญหา พร้อมสรุปเป็นแนวคิดหรือหลักการทั่วไป

Layens, Kirschner & Paas (2010) ได้เสนอขั้นตอนของการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานไว้ถึง 9 ขั้นตอน ได้แก่

ขั้นที่ 1 อ่านสถานการณ์โดยละเอียด ทำความเข้าใจกับคำ และความหมายของคำ ในสถานการณ์โดยอาศัยความรู้พื้นฐานของสมาชิกภายในกลุ่ม หรือเอกสาร ตำรา

ขั้นที่ 2 นิยามปัญหา หรือระบุสถานการณ์ โดยแสวงหาความคิดเห็นแบบระดมสมองอย่างมีเหตุผล และวิจารณ์ญาณ

ขั้นที่ 3 วิเคราะห์ปัญหา หรือสถานการณ์ โดยแสวงหาความคิดเห็นแบบระดมสมองอย่างมีเหตุผลและวิจารณ์ญาณ

ขั้นที่ 4 ตั้งสมมติฐาน โดยพยายามตั้งสมมติฐานให้มากที่สุดเท่าที่จะทำได้

ขั้นที่ 5 จัดลำดับความสำคัญของสมมติฐาน พิจารณาข้อยุติสำหรับสมมติฐานที่ปฏิเสธได้

ขั้นที่ 6 กำหนดวัตถุประสงค์ในการเรียนรู้จากสมมติฐาน ที่ได้เลือกไว้พิจารณาว่าต้องหาความรู้เรื่องอะไรบ้าง

ขั้นที่ 7 ศึกษาค้นคว้าหาความรู้เพิ่มเติมจากภายนอกกลุ่ม เช่น เอกสาร ตำรา ผู้เชี่ยวชาญ

ขั้นที่ 8 สังเคราะห์ค้นคว้าหาความรู้เพิ่มเติมจากภายนอกกลุ่ม เช่น เอกสาร ตำรา ผู้เชี่ยวชาญ

ขั้นที่ 9 สรุปการเรียนรู้หลักการและแนวคิดจากการแก้ปัญหาโดยนำความรู้มาเสนอต่อสมาชิก

จากการศึกษางานวิจัยที่กล่าวมา สามารถสรุปและสังเคราะห์ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ได้ 6 ขั้นตอน เพื่อนำมาใช้ในการศึกษาครั้งนี้ ดังนี้

ขั้นที่ 1 ขั้นการนำเสนอสถานการณ์ปัญหา ผู้สอนกำหนดปัญหาเพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนสนใจ โดยเป็นปัญหาที่ใกล้ตัวผู้เรียนหรือมีแนวโน้มจะเกิดขึ้นกับผู้เรียนในอนาคต จากนั้นให้ผู้เรียนแบ่งกลุ่ม กลุ่มละ 8-10 คน

ขั้นที่ 2 ขั้นทำความเข้าใจกับปัญหา โดยผู้สอนคอยกระตุ้นให้ผู้เรียนช่วยกันตีความปัญหาให้ชัดเจน

ขั้นที่ 3 ขั้นดำเนินการศึกษาค้นคว้า ผู้สอนคอยสังเกตการณ์และให้คำแนะนำผู้เรียนให้วางแผนการดำเนินงานและแบ่งหน้าที่กันรับผิดชอบ

ขั้นที่ 4 ขั้นสังเคราะห์ความรู้ ผู้สอนคอยกระตุ้นให้ผู้เรียนคิดวิเคราะห์ ระดมสมอง และแลกเปลี่ยนความคิดเห็น เพื่อให้ได้มาซึ่งคำตอบ จากนั้นนำข้อมูลที่ได้มาสังเคราะห์เป็นองค์ความรู้ใหม่

ขั้นที่ 5 ขั้นสรุปผลและประเมินค่าของคำตอบ ผู้สอนคอยแนะแนวทางให้ผู้เรียนเกิดความคิดรวบยอด และให้ผู้เรียนช่วยกันตรวจสอบความถูกต้องและความเหมาะสมของคำตอบ

ขั้นที่ 6 ขั้นนำเสนอและประเมินผลงาน ผู้เรียนนำเสนอผลงานต่อเพื่อนในชั้นเรียนและผู้สอน โดยผู้สอนเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้แลกเปลี่ยนข้อมูลกันระหว่างกลุ่มเพื่อนนำไปสู่การสรุปร่วมกันอีกครั้ง จากนั้นผู้สอนจึงประเมินผลการเรียนรู้ ตรวจสอบและประมวลความรู้ ความจำ ความเข้าใจ การนำไปใช้ และการคิดวิเคราะห์ของผู้เรียน

นอกจากนี้ จากการศึกษาขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานจากงานวิจัยทั้งในประเทศและต่างประเทศ ผู้วิจัยพบว่า แต่ละขั้นตอนของการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานนั้น ได้มีการระบุถึงบทบาทของผู้เรียนและผู้สอนไว้อย่างชัดเจน ตามตารางที่ผู้วิจัยสามารถสรุปได้ดังนี้

ตาราง 2 แสดงการสรุปขั้นตอน บทบาทของผู้สอน และบทบาทของผู้เรียนในการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน

ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้	บทบาทของผู้สอน	บทบาทของผู้เรียน
1. กำหนดปัญหา	<ul style="list-style-type: none"> - แนะนำแนวทาง/วิธีการเรียนรู้ - ยกตัวอย่างปัญหา/สถานการณ์โลกดิจิทัล - ตั้งคำถามให้นักเรียนคิดต่อ 	<ul style="list-style-type: none"> - มองเห็นลักษณะของปัญหาที่เกิดขึ้นในโลกดิจิทัลอย่างกว้างๆ - เกิดความสนใจที่จะดำเนินการเพื่อหาคำตอบตามปัญหา/สถานการณ์ในโลกดิจิทัลต่างๆที่ได้รับ

ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้	บทบาทของผู้สอน	บทบาทของผู้เรียน
2. ทำความเข้าใจปัญหา	<ul style="list-style-type: none"> - ตั้งคำถามให้ผู้เรียนคิด อย่างละเอียดกระตุ้นให้ผู้เรียน เกิดความคิดต่อยอด - ช่วยดูแลตรวจสอบ และ แนะนำความถูกต้อง 	<ul style="list-style-type: none"> - ทำความเข้าใจกับปัญหา/ สถานการณ์ในโลกดิจิทัลต่างๆ ที่ได้รับ - ติความปัญหา/สถานการณ์ใน โลกดิจิทัลต่างๆที่ได้รับ
3. ดำเนินการศึกษาค้นคว้า	<ul style="list-style-type: none"> - สังเกตการณ์และตรวจสอบ แผนการดำเนินงานในแต่ละ กลุ่ม - ให้คำแนะนำและให้กำลังใจ - อำนวยความสะดวกและ ประสานงาน 	<ul style="list-style-type: none"> - กำหนดเป้าหมายงานตาม ปัญหา/สถานการณ์ในโลก ดิจิทัลต่างๆที่ได้รับ - วางแผนการทำงานที่เป็น ขั้นตอน - แบ่งงาน แบ่งหน้าที่ตาม ความถนัดและเหมาะสม
4. สังเคราะห์ความรู้	<ul style="list-style-type: none"> - กระตุ้นให้ผู้เรียนใช้ความคิด และนำความรู้เดิมที่มีอยู่ มาประยุกต์ใช้ - แลกเปลี่ยนความคิดเห็น - ตั้งคำถามเพื่อสร้างความคิด รวบยอด และนำไปสู่การเกิด ความเห็นอกเห็นใจในโลก ดิจิทัล 	<ul style="list-style-type: none"> - ระดมสมอง - แลกเปลี่ยนความคิดเห็นกัน ภายในกลุ่ม - อภิปรายผล และสังเคราะห์ องค์ความรู้ใหม่ รวมถึงการเกิด ความเห็นอกเห็นใจในโลก ดิจิทัล
5. สรุปผลและประเมินค่าของ คำตอบ	<ul style="list-style-type: none"> - ตรวจสอบการสร้างองค์ ความรู้ใหม่ - พิจารณาความเหมาะสมและ เพียงพอ 	<ul style="list-style-type: none"> - ตรวจสอบความถูกต้องและ ความเหมาะสมของคำตอบกับ ปัญหา/สถานการณ์ในโลก ดิจิทัลต่างๆที่ได้รับ
6. นำเสนอและประเมินผลงาน	<ul style="list-style-type: none"> - ประเมินผลการเรียนรู้ - ตรวจสอบและประมวล ความรู้ ความจำ ความเข้าใจ การนำไปใช้ การคิดวิเคราะห์ 	<ul style="list-style-type: none"> - เสนอผลงานต่อชั้นเรียนและ ครูผู้สอน - แลกเปลี่ยนความคิดเห็นใน ชั้นเรียน

ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้	บทบาทของผู้สอน	บทบาทของผู้เรียน
	และการเกิดความเห็นอกเห็นใจในโลกดิจิทัลของนักเรียน	- แสดงออกถึงการเกิด ความเห็นอกเห็นใจในโลกดิจิทัลต่อปัญหา /สถานการณ์ในโลกดิจิทัลที่ได้รับ

ประโยชน์ของการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน

รุสตา จะปะเกีย (2557) ได้สรุปข้อดีของการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานไว้ 10 ประการ ได้แก่

1. เป็นการเรียนรู้ในเชิงลึก ส่งผลให้ผู้เรียนเรียนอย่างเข้าใจ และสามารถจดจำได้นาน เกิดเป็นการเรียนรู้อย่างแท้จริง
2. เป็นการเรียนรู้ด้วยตนเอง ซึ่งเป็นคุณสมบัติจำเป็นที่ทุกคนควรมี เพราะทักษะสำคัญในการพัฒนาตนเองไปสู่ผู้ที่มีการเรียนรู้ตลอดชีวิต
3. ปัญหาที่ใช้ในการเรียนรู้จะส่งผลให้ผู้เรียนเห็นความสำคัญของสิ่งที่เรียน
4. เกิดการเชื่อมโยงความรู้ในสาขาวิชาต่าง ๆ เข้าด้วยกัน
5. สนับสนุนการทำงานเป็นทีม ช่วยให้เกิดการตัดสินใจแบบองค์รวม ซึ่งมีประสิทธิภาพและประสิทธิผลมากกว่าการทำงานเดี่ยว
6. มีโอกาสในการฝึกทักษะการสื่อสาร การแก้ปัญหา และการคิดอย่างมีวิจารณญาณ
7. ผู้เรียนมีอิสระในการเรียนรู้ด้วยตนเอง ไม่ต้องเกิดสภาวะกดดัน ทำให้เปิดรับความรู้ได้อย่างเต็มที่
8. เนื่องจากการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน เป็นการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง ผู้เรียนจะเปลี่ยนจากการเรียนแบบรับฟังและท่องจำ มาเป็นการเรียนแบบผู้มีส่วนร่วม
9. กระตุ้นให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ เพราะผู้เรียนต้องอาศัยความรู้เดิมที่มีอยู่ มาสร้างเป็นองค์ความรู้ใหม่ขึ้นมา
10. เสริมสร้างความสามารถในการใช้ทรัพยากรหรือแหล่งความรู้ที่มีอยู่ มาประยุกต์ใช้ให้เกิดประโยชน์สูงสุด

สุกานดา สีทา (2563) กล่าวโดยสรุปว่าประโยชน์ของการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานทำให้ผู้เรียนมีความรับผิดชอบในการเรียนมากขึ้น เพราะผู้เรียนต้องหาข้อมูลในการแก้ปัญหาด้วยตนเองมีทักษะในการทำงานเป็นทีมและฝึกกระบวนการคิดวิเคราะห์ปัญหา แก้ปัญหาร่วมกันเป็นกลุ่มซึ่งช่วยให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจในปัญหาอย่างชัดเจน ได้เห็นทางเลือก และวิธีการ

ที่หลากหลายในการแก้ปัญหา นั้นจนสามารถค้นพบคำตอบหรือความรู้นั้น ซึ่งเป็นการสร้างความรู้ได้ด้วยตนเอง

เบญจวรรณ หลุทัยสิริรัตน์ (2563) กล่าวโดยสรุปถึงการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน เป็นแนวทางหนึ่งในการจัดการเรียนรู้ที่สามารถพัฒนาผู้เรียนผ่านกระบวนการทำงานร่วมกัน การสืบค้นข้อมูล การคัดเลือกข้อมูล วิเคราะห์ข้อมูลที่สามารถนำมาแก้ไข้ปัญหาได้ และสร้างองค์ความรู้ใหม่ขึ้นที่ผู้เรียนสามารถจดจำได้มากกว่าการท่องจำ โดยผู้สอนมีบทบาทสำคัญในการให้คำปรึกษาและกระตุ้นการเรียนรู้ให้แก่ผู้เรียน

พัศวร นนธิบุตร (2566) สรุปถึงข้อดีของการเรียนแบบใช้ปัญหาเป็นฐานว่า เป็นการช่วยเพิ่มแรงจูงใจในการเรียน และพัฒนาทักษะการค้นคว้าความรู้ได้ด้วยตนเอง ช่วยฝึกทักษะในการแก้ปัญหากระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดการประยุกต์ใช้ความรู้จากสิ่งที่เรียนรู้นำมาใช้ในการแก้ปัญหา ทำให้ผู้เรียนแสดงออกทางความคิดการใช้เหตุผล การวิเคราะห์ และการยอมรับความคิดเห็นของผู้อื่น โดยใช้กระบวนการกลุ่มมีการทำงานร่วมกันเป็นทีม แต่การเรียนแบบใช้ปัญหานั้นยังมีข้อจำกัดเกี่ยวกับความสำเร็จในการเรียนรู้ขึ้นอยู่กับทักษะการฝึกฝนของผู้เรียน อาจไม่กระตุ้นความคิด ความสนใจของผู้เรียนที่ไม่มีความกระตือรือร้น หรือผู้เรียนที่ไม่ชอบการค้นคว้าด้วยตนเอง ดังนั้นครูผู้สอนจึงจำเป็นต้องมีการวางแผนการจัดการเรียน การสอน เตรียมสื่ออุปกรณ์การเรียนการสอนให้รอบคอบด้วย ซึ่งไม่สามารถใช้ได้กับทุกวิชา คุณภาพของโจทย์ปัญหาเป็นสิ่งสำคัญควบคู่กับคุณภาพของครูและผู้เรียน โดยผู้เรียนต้องมีความรับผิดชอบต่อการเรียนรู้ของตนเองด้วย

Delisle (1997) กล่าวถึง การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน เป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาผู้เรียนในทุกระดับชั้น และผู้เรียนที่มีความแตกต่างด้านความสามารถในการเรียนรู้สามารถจัดการเรียนการสอนได้ทุกสาขาวิชา โดยกระบวนการแก้ไข้ปัญหาของการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานจะต้องใช้ข้อมูล ความรู้จากหลากหลายสาขาวิชา โดยผู้เรียนสามารถดำเนินกิจกรรมด้วยตนเองภายในกลุ่ม ซึ่งสามารถสรุป เป็นประเด็นประโยชน์ในการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ดังนี้

1. การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานก่อให้เกิดการเรียนรู้จากประสบการณ์จริงของผู้เรียน โดยหลักการเบื้องต้นที่สำคัญของการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานจะเป็นการนำประสบการณ์ที่เกิดขึ้นจริงกับตัวผู้เรียน เพื่อสร้างแรงจูงใจในการสืบค้นข้อมูลและเสนอแนวทางในการแก้ไข้ปัญหา

2. การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน เป็นการเรียนรู้ด้วยปัญหาและความรู้ที่หลากหลายสาขาวิชา ผู้เรียนจะต้องอ่านศึกษาข้อมูล วิเคราะห์และคิดคำนวณ ซึ่งเป็นการเชื่อมโยงข้อมูลจากองค์ความรู้ ในหลายสาขาวิชา

3. การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานสามารถสร้างให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง ในยุคแห่งสื่อสารที่แพร่หลายและเปลี่ยนแปลงข้อมูลอย่างรวดเร็ว จำเป็นที่จะต้องพัฒนาผู้เรียนให้มีทักษะการเรียนรู้ตลอดชีวิต ผู้เรียนสามารถตัดสินใจเลือกใช้ข้อมูลที่ดีที่สุดในการแก้ไขปัญหา ด้วยการทำงานเป็นทีม สามารถแลกเปลี่ยนเรียนรู้จนได้ข้อสรุป และก่อให้เกิดการสร้างองค์ความรู้ใหม่ ครูเป็นเพียงที่ปรึกษาเสนอแนวทางที่หลากหลายสำหรับการสืบค้นข้อมูล การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานมีกระบวนการในการสร้างทักษะให้แก่ผู้เรียน

4. การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานเป็นการเรียนรู้แบบร่วมมือ โดยช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ร่วมกันของผู้เรียน สร้างทักษะการทำงานเป็นทีม ผู้เรียนได้เรียนรู้การทำงานร่วมกันเป็นทีมในการแก้ปัญหา ผู้เรียนพัฒนาความสามารถในการเป็นผู้นำและผู้ตามผ่านการทำงานเป็นทีม โดยจะต้องมีการวางแผนการปฏิบัติงาน การกำหนดบทบาทหน้าที่ร่วมกันในกลุ่ม และการรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น

5. การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานเป็นการจัดการเรียนรู้ที่สร้างประสิทธิภาพไม่เพียงแต่ผู้เรียน แต่ยังเกิดประโยชน์ต่อผู้สอน เทคนิคในการจัดการเรียนรู้จำเป็นต้องสร้างแรงจูงใจให้กับผู้เรียนกระตุ้นการเรียนรู้ให้กับผู้เรียนมากกว่าการให้ผู้เรียนท่องจำ ผู้สอนต้องปรับบทบาทการสอนใหม่จากการเป็นผู้สอนเป็นผู้ให้คำปรึกษาให้แก่ผู้เรียน

Kiroy (2004) ได้เสนอประโยชน์ของการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ซึ่งสามารถสรุปได้ดังนี้

1. การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ช่วยให้ผู้เรียนได้รับความรู้ที่เป็นบูรณาการ และสามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตจริงได้

2. การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน เป็นการพัฒนาผู้เรียนเพื่อให้มีความสามารถในการแก้ปัญหา เผชิญหน้ากับปัญหา และเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ฝึกทักษะการใช้เหตุผลในการคิดวิเคราะห์ และการตัดสินใจ

3. การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานเป็นการพัฒนาทักษะการเรียนรู้ด้วยตนเอง โดยการกำหนดจุดมุ่งหมายในการเรียนรู้ วิธีการแสวงหาความรู้และการสังเคราะห์องค์ความรู้

4. การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน เป็นการพัฒนาทักษะการทำงานร่วมกันเป็นกลุ่ม ผู้เรียนได้มีโอกาสในการแสดงความคิดเห็น และแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับผู้อื่น ทำให้มีความรู้ที่กว้างขวางและหลากหลายมากยิ่งขึ้น รวมไปถึงเป็นการพัฒนาทักษะทางสังคมของผู้เรียนอีกด้วย

5. การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานเป็นการสร้างแรงจูงใจในการเรียน เพราะเป็นรูปแบบการเรียนการสอนที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในการเรียนรู้

จะเห็นได้ว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานเป็นวิธีการจัดการเรียนรู้ที่สามารถเสริมสร้างความเห็นอกเห็นใจให้กับผู้เข้าร่วมฝึกอบรมได้เป็นอย่างดี เนื่องจากเป็นรูปแบบการ

จัดการเรียนรู้ที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ใช้เทคโนโลยีอย่างมีจริยธรรม รู้จักการสื่อสารและมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นด้วยมารยาทอันดี ไม่เพิกเฉยเมื่อเห็นผู้อื่นได้รับการปฏิบัติอย่างไม่ถูกต้องในสังคม และเป็นการลดปัญหาการระรานทางไซเบอร์ลงได้ ซึ่งมีความเหมาะสมกับการศึกษาในศตวรรษที่ 21 ที่ต้องการเน้นให้ผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง ซึ่งส่งผลดีต่อทักษะการเรียนรู้และการใช้ชีวิตของผู้เรียนเป็นอย่างมาก

แนวคิดด้านความเห็นอกเห็นใจในโลกดิจิทัล

ความหมายของความเห็นอกเห็นใจ

Empathy มีรากมาจากคำภาษากรีก 2 คำ ได้แก่ em ที่หมายถึง in และ pathos ที่หมายถึง feeling เมื่อรวมความแล้ว empathy จึงหมายถึง the ability to understand and share the feelings of another ซึ่งตรงกับภาษาไทยว่า ‘ความเห็นอกเห็นใจต่อผู้อื่น’ (คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์, 2561) ซึ่งตามพจนานุกรมศัพท์จิตวิทยา ฉบับราชบัณฑิตยสถาน (2556) ได้บัญญัติคำแปลของ Empathy ไว้ว่า "การเห็นอกเห็นใจถึงความรู้สึก" ผู้วิจัยจึงเลือกใช้คำว่า "ความเห็นอกเห็นใจ" ในการศึกษาครั้งนี้

กรมสุขภาพจิต (2549) ได้ให้ความหมายว่า ความเห็นอกเห็นใจ คือ ความสามารถในการใส่ความรู้สึกของตัวเองในขอบเขตความรู้สึกของคนอื่น

ทัศนีย์ สุริยะไชย (2554) กล่าวถึงความเห็นอกเห็นใจ ว่าเป็นความสามารถในการเอาใจเขามาใส่ใจเรา ตระหนักรู้และเข้าใจทางความคิดและอารมณ์ของผู้อื่นจากการนำตนเองเข้าไปอยู่ในบทบาทของผู้อื่น และสามารถตอบสนองความต้องการของผู้อื่นในแต่ละสถานการณ์ได้อย่างเหมาะสม

ปรียานุช มาตยารักษ์ (2556) ให้ความหมายว่า การเห็นอกเห็นใจ หมายถึง ความสามารถในการรับรู้ เข้าใจและยอมรับความรู้สึกนึกคิดและสภาวะจิตใจของผู้อื่นในสถานการณ์ที่บุคคลนั้นประสบอยู่โดยการสังเกตจากสีหน้า แววตา ท่าทาง รวมถึงความเห็นอกเห็นใจบุคคลที่แตกต่างจากเราในด้านต่าง ๆ และสามารถแสดงการรับรู้และเข้าใจได้สอดคล้องกับความต้องการ

กัญยกานต์ โสภา (2559) ให้ความหมายของการเห็นอกเห็นใจ หมายถึง ความสามารถของบุคคลในการทำความเข้าใจในความคิดและความรู้สึกของบุคคลอื่นต่อสถานการณ์ใดสถานการณ์หนึ่งผ่านมุมมองของบุคคลนั้น รับรู้ความรู้สึกเช่นเดียวกับบุคคลนั้น รวมถึงสามารถสื่อสารความเข้าใจในความคิดและความรู้สึกหรือมีพฤติกรรมตอบสนองกลับไปสู่บุคคลดังกล่าวได้อย่างเหมาะสม

นพรุจน์ อุทัยทวีป (2560) นิยามว่า ความเห็นอกเห็นใจ คือ การรับรู้เข้าใจอารมณ์และความรู้สึกของผู้อื่นเสมือนเป็นโลกของตนเอง สัมผัสถึงความรู้สึกนึกคิดของผู้อื่นโดยไม่นำตัวเอง

เข้าไปตัดสินและไม่สูญเสียความเป็นตัวของตัวเอง ตลอดจนสามารถสื่อถึงสิ่งที่รับรู้ออกมาได้อย่าง สอดคล้องกัน อันเป็นผลให้ผู้อื่นมีความเข้าใจในอารมณ์ ความรู้สึก และความต้องการของตนเอง ชัดเจนยิ่งขึ้น

สกุชาวัลย์ ชนะศักดิ์ (2561) กล่าวว่า ความเห็นอกเห็นใจ หมายถึง ความสามารถในการเข้าถึงความรู้สึกส่วนตัว และความสามารถในเข้าใจความรู้สึกนึกคิดของผู้อื่น โดยการใช้ สัญชาตญาณ จินตนาการ และสวมบทบาททางความคิดและความรู้สึกของผู้อื่นเสมือนว่าตนเอง อยู่ในสถานการณ์นั้น และสามารถตอบสนองกลับไปได้อย่างเหมาะสม

สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (2563) ให้นิยามของ ความเห็นอกเห็นใจ ไว้ว่าความสามารถในการรับรู้และเข้าใจความรู้สึกและมุมมองของผู้อื่น เหมือนการไปยืน ในจุดที่คน ๆ นั้นกำลังเผชิญสถานการณ์บางอย่างอยู่ และเข้าใจว่าเขากำลังรู้สึกอย่างไร

ณัฐพร ปานเกิดผล (2563) สรุปคานิยามของความเห็นอกเห็นใจไว้ว่า ความสามารถในการเข้าใจความคิดและอารมณ์ของผู้อื่นได้อย่างถูกต้อง จากการเอาใจเขามาใส่ใจเรา และสื่อสาร ความเข้าใจนี้ให้ผู้นั้นได้รับทราบ ว่า อารมณ์ ความรู้สึกของเขานั้นได้รับการรับรู้และเข้าใจแล้ว โดยไม่คล้อยตามหรือสูญเสียความเป็นตัวเองไป และยังสามารถดำเนินการให้บริการต่อไปได้

พรรณพิมล วิบุลากร (2564) ได้อธิบายความหมายของคำว่า Empathy หรือ ความเห็นอกเห็นใจว่าเป็นความสามารถในการเข้าใจผู้อื่นในมุมมองของเขา ต่างจากการเห็นใจ (Sympathy) ซึ่งเป็นมุมมองของเรา เวลาพูดถึงความเห็นอกเห็นใจ เราจะเอาทัศนคติของคนอื่น มาใส่ใจในเรา โดยไม่เอาประสบการณ์ของเราไปตัดสิน ซึ่งทัศนคติของคนอื่นนี้ตัวเราเอง อาจจะไม่เห็นด้วย หรืออาจจะไม่เข้าใจเลยก็ตาม แต่เราก็เข้าใจได้ และสื่อสารให้คนอื่นรู้ ว่าเรากำลังรู้สึกอย่างไรที่เขากำลัง รู้สึกอยู่ ทำให้เรามีความรู้สึกคิดถึงคนอื่น หรือพยายาม ทำความเข้าใจคนอื่น เพื่อให้เราสามารถ ใช้ชีวิตร่วมกับคนอื่นได้ Empathy ไม่ใช่ทักษะที่ติดตัวมาตั้งแต่เกิด หรือเกิดจากการอบรมสั่งสอน แต่ต้องผ่านการเรียนรู้จากประสบการณ์ และค่อย ๆ ฝึกฝน

Davis (1980) ให้ความหมายของ ความเห็นอกเห็นใจ ว่าเป็นการนำตนเองเข้าไป ในสถานการณ์ที่ผู้อื่นประสบด้วยความสอดคล้องทางอารมณ์ และการตระหนักถึงความเห็นอกเห็นใจ ซึ่งให้ความสำคัญกับการตอบสนองทั้งด้านปัญญาและอารมณ์ที่ล้วนมีส่วนเกี่ยวข้องในการตอบสนอง ผู้อื่น

Vignemont & Singer (2006) ให้ความหมายของความเห็นอกเห็นใจ หมายถึง การเข้าใจ ทัศนคติของผู้อื่น การเข้าใจอารมณ์ และความเห็นอกเห็นใจ

Batson (2011) กล่าวถึง ความเห็นอกเห็นใจ ว่าเป็นการตระหนักถึงสภาวะภายในของผู้อื่น ทั้งความคิดและความรู้สึก จากการสังเกตลักษณะท่าทางหรือการแสดงออก แล้วลองจินตนาการว่า เขารู้สึกและคิดอย่างไรจากการมองโลกจากมุมมองของผู้อื่น เป็นการเข้าใจทัศนคติของผู้อื่น

ด้วยความสามารถในการมองโลกจากมุมมองของผู้อื่น และเป็นการรับรู้และไวต่อความรู้สึกหรืออารมณ์ของผู้อื่น ที่ช่วยกระตุ้นให้มีการตอบสนองทางอารมณ์ได้อย่างเหมาะสม นอกจากนี้ยังเป็นแรงจูงใจให้บุคคลช่วยเหลือหรือตัดสินผู้อื่นอย่างยุติธรรม อีกทั้งเป็นแรงยับยั้งไม่ให้บุคคลแสดงออกถึงความก้าวร้าว และเป็นสิ่งที่เชื่อมต่อกับชีวิตทางสังคมให้ดำรงชีวิตและอยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคมได้ เป็นสิ่งจำเป็นสำหรับการสร้างสัมพันธภาพที่มีความหมายระหว่างบุคคล ทำให้เกิดการปรับตัวที่เหมาะสม นำไปสู่การแก้ปัญหาที่มีประสิทธิภาพ

Reniers (2011) ได้ให้แนวคิดของความเห็นอกเห็นใจว่า เป็นสิ่งที่จำเป็นสำหรับการสร้างสัมพันธภาพระหว่างบุคคลที่มีความหมาย

Shamay-Tsoory (2011) ได้ให้ความเห็นว่า ความเห็นอกเห็นใจ เป็นการเข้าใจทัศนคติของผู้อื่นเกี่ยวข้องกับความสามารถในการมองโลกจากมุมมองของผู้อื่น และความสามารถในการรับรู้และไวต่อความรู้สึกหรืออารมณ์ของผู้อื่นและปฏิบัติหรือการตอบสนองทางอารมณ์ตามความรู้สึกหรืออารมณ์

จากความหมายดังกล่าว ผู้วิจัยสามารถสรุปได้ว่า ความเห็นอกเห็นใจ คือ ความสามารถในการรับรู้และตอบสนองต่อความคิดและความรู้สึกของผู้อื่นเสมือนว่าเรากำลังเผชิญเหตุการณ์เดียวกับบุคคลผู้นั้น ซึ่งจะทำให้เกิดความเราเข้าใจ และมีการตอบสนองที่เหมาะสมไปยังบุคคลนั้น ถึงแม้ว่าเราจะไม่เห็นด้วยก็ตาม ทักษะที่ช่วยให้เราใช้ชีวิตในสังคมอย่างมีจริยธรรม

ความหมายของความเห็นอกเห็นใจในโลกดิจิทัล

สำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้ (องค์การมหาชน). (2559) กล่าวถึง ความเห็นอกเห็นใจในโลกดิจิทัล ว่าเป็นทักษะที่ช่วยให้เกิดการใช้เทคโนโลยีอย่างมีจริยธรรม รู้จักการสื่อสาร มีปฏิสัมพันธ์อย่างมีมารยาทที่ดี เข้าใจ เห็นใจผู้ที่มีความแตกต่างจากตนเอง ไม่เพิกเฉยเมื่อเห็นผู้อื่นได้รับการปฏิบัติอย่างไม่ถูกต้องในสังคม รวมถึงการมีส่วนร่วมทำให้สังคมดีขึ้น

สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (2563) ให้ความหมายของ ความเห็นอกเห็นใจในโลกดิจิทัล หรือ Digital Empathy คือ การที่พลเมืองดิจิทัลพัฒนาความสามารถในการคาดเดาความรู้สึกและมุมมองของบุคคลอื่นที่ได้ติดต่อสื่อสารทางออนไลน์ ซึ่งอาจเป็นบุคคลที่เราไม่รู้จักในชีวิตจริง ไม่เคยเห็นหน้า หรือรู้จักชื่อจริง เป็นคนที่อยู่ในชุมชนที่มีความหลากหลายทางวัฒนธรรม เพศ และเชื้อชาติต่างจากเรา พวกเขาต่างมีมุมมอง ทัศนคติ และการมองโลกที่แตกต่างกันแต่เราสามารถเข้าใจ เคารพมุมมอง ความคิดและความรู้สึกของเขาสถานการณ์ที่เราที่กำลังเผชิญอยู่ด้วยความเห็นอกเห็นใจ เข้าใจความรู้สึกและมุมมองของพวกเขา และแสดงความเอื้อเฟื้อเมื่อพวกเขามีปัญหาหรือได้รับการปฏิบัติที่ไม่เป็นธรรมจากผู้อื่นในโลกออนไลน์

พรทิพย์ เย็นจะบก (2563) ให้ความหมายของ ความเห็นอกเห็นใจโลกดิจิทัล คือ ความสามารถในการคาดเดาความรู้สึกและมุมมองของคนที่เราติดต่อสื่อสารกันทางออนไลน์ โดยปกติในชีวิตจริง เราสามารถรับรู้อารมณ์ความรู้สึกนึกคิด และความต้องการของอีกฝั่ง ในสถานการณ์ต่าง ๆ ได้จากการสังเกตภาษากาย แววตา สีหน้า น้ำเสียงและลักษณะการพูด แต่ในโลกออนไลน์การสื่อสารถูกลดทอนลง ด้วยเทคโนโลยีที่ส่วนใหญ่สื่อสารกันผ่านตัวอักษร บนหน้าจอโดย ไม่เห็นสีหน้าแววตา ท่าทาง หรือน้ำเสียง ทำให้การรับรู้และคาดเดาความรู้สึกนึกคิด หรืออารมณ์ของอีกฝ่ายทำได้ยาก และอาจเกิดการเข้าใจผิดได้ง่าย เพราะเวลาติดต่อกัน เราเห็นเพียงแค่ชื่อและโปรไฟล์ มารยาททางอินเทอร์เน็ตหรือความเห็นอกเห็นใจจึงถูกละเลยไป

พรรณพิมล วิบุลากร (2564) ได้กล่าวว่า ความเห็นอกเห็นใจในโลกดิจิทัลนั้น มีพื้นฐาน ของความหมายไม่แตกต่างจากความเห็นอกเห็นใจ เพียงแต่เมื่อคนในยุค ปัจจุบันใช้ชีวิต อยู่บนโลกออนไลน์ด้วย ก็ควรมีความเห็นอกเห็นใจกันไม่ต่างจากโลกออฟไลน์ เพื่อสร้างความสัมพันธ์ ที่ดีกับผู้อื่นบนโลกออนไลน์

วรัญญู ครุจิต (2564) อธิบายถึงความเห็นอกเห็นใจในโลกดิจิทัล คือการเข้าไปอยู่ใน ความรู้สึกผู้อื่นที่ ควรต้องใคร่ครวญว่าสิ่งที่จะสื่อสารนั้น คนอื่นจะรู้สึกอย่างไร หากไปสร้างความรู้สึกทำร้ายเขา เราก็ไม่ควรสื่อสารออกไป เริ่มจากมีสติ รู้ทันอารมณ์ตนเอง ต้องยับยั้งชั่งใจ ก่อนจะพิมพ์ข้อความอะไรส่งไปให้อ่านทวนหลาย ๆ รอบ อ่านแล้วคิดว่าส่งไปแล้ว มีผลกระทบกับเราไหม จากสติก็นำไปสู่ปัญญา คือความรู้และข้อมูล บางที่เราคิดว่าไม่เกิดผลกระทบ กับเรา แต่เพื่อนในรูปอ้าปากหาอยู่ คิดว่าแค่ขำ ๆ โพสต์ได้ ซึ่งเพื่อนอาจไม่เข้าใจ หรือการตัดต่อ ภาพแล้วนำไปโพสต์ให้เสียหายก็มีความผิดตาม พ.ร.บ. คอมพิวเตอร์ การลือกินบัญชีของเพื่อน แล้วไปแกล้งโพสต์ การลงข้อมูลอันเป็นเท็จ โดยเฉพาะเด็ก ๆ ที่ยังมีประสบการณ์น้อยอาจจะคิดไม่ถึง ผลที่จะตามมา ขณะที่ในกลุ่มผู้ใหญ่ แม้มีประสบการณ์ มีความรู้ แต่ก็อาจจะขาดสติ ก็ต้องทำ ความเข้าใจกับการสื่อสารในรูปแบบใหม่ที่เปลี่ยนแปลงไป

ญาศินี เกิดผลเสริฐ (2565) กล่าวถึงความเห็นอกเห็นใจในโลกดิจิทัล ว่าเป็นการสร้าง สัมพันธภาพที่ดีกับผู้อื่นทางดิจิทัลเป็นความสามารถในการเข้าใจผู้อื่น การตอบสนองความต้องการ ของผู้อื่น การแสดงความเห็นใจและการแสดงน้ำใจต่อผู้อื่นบนโลกดิจิทัลได้อย่างเหมาะสม มีปฏิสัมพันธ์อันดีต่อกันรอบข้าง ไม่ว่าจะเป็นพ่อ แม่ ครู เพื่อนทั้งในโลกออนไลน์และในชีวิตจริง ไม่ด่วนตัดสินผู้อื่นจากข้อมูลออนไลน์แต่เพียงอย่างเดียว และจะเป็นการบอกเสียงให้ผู้ที่ต้องการความ ช่วยเหลือในโลกออนไลน์

Friesem (2015) ให้ความหมายของความเห็นอกเห็นใจในโลกดิจิทัล คือความสามารถ ในการวิเคราะห์และประเมินสถานะภายในของผู้อื่น มีความรู้สึกถึงอัตลักษณ์และสิทธิเสรี รับรู้ เข้าใจ และทำนายความคิดและอารมณ์ของผู้อื่น รู้สึกถึงสิ่งที่ผู้อื่นรู้สึกผ่านสื่อดิจิทัล

Visionflex (2021) อธิบายถึงความเห็นอกเห็นใจในโลกดิจิทัล คือความสามารถในการเข้าใจและแบ่งปันความรู้สึกในสภาพแวดล้อมทางดิจิทัล และเป็นทักษะสำคัญที่แพทย์ใช้เพื่อเสริมสร้างและสร้างความสัมพันธ์อันดีกับผู้ป่วยที่อยู่ห่างไกล การเอาใจใส่ทางดิจิทัลอาศัยความสามารถของแพทย์ในการสื่อสารออนไลน์ด้วยความเห็นอกเห็นใจ ความรู้ความเข้าใจ และอารมณ์

Grace Lau (2023) ให้ความหมายของความเห็นอกเห็นใจในโลกดิจิทัลว่า ความสามารถในการเข้าใจและแบ่งปันความรู้สึกของผู้อื่นผ่านการสื่อสารเสมือนจริง ที่เกี่ยวข้องกับการปรับให้เข้ากับสัญญาณอวัจนภาษา น้ำเสียง และภาษาที่มีอยู่ในปฏิสัมพันธ์เสมือน และใช้ข้อมูลนี้เพื่อตอบสนองและเชื่อมต่อกับผู้อื่นอย่างมีประสิทธิภาพ

จากความหมายที่กล่าวมาข้างต้น ผู้วิจัยได้สรุปความหมายของความเห็นอกเห็นใจในโลกดิจิทัล คือ ความสามารถในการรับรู้และตอบสนองต่อความคิดและความรู้สึกของผู้อื่นเสมือนว่าเรากำลังเผชิญเหตุการณ์เดียวกับบุคคลนั้นในโลกเสมือนจริง เป็นทักษะที่ช่วยให้เราใช้เทคโนโลยีอย่างมีประสิทธิภาพ และสร้างสรรค์สังคมทั้งออนไลน์และออฟไลน์ให้ดีขึ้น

องค์ประกอบของความเห็นอกเห็นใจในโลกดิจิทัล

ความเห็นอกเห็นใจสามารถแบ่งออกได้ 3 องค์ประกอบ ตามแนวคิดของนักวิจัยและนักจิตวิทยาที่มีร่วมกัน ดังนี้

1. ความเห็นอกเห็นใจด้านการคิด (Cognitive Empathy)

สุทวารัลย์ ชนะศักดิ์ (2562) สรุปว่า ความเห็นอกเห็นใจด้านการคิด คือ การเข้าใจมุมมองของผู้อื่น

Nereida Gonzalez-Berrios (2022) กล่าวว่า ความเห็นอกเห็นใจด้านการคิดช่วยในการสวมบทบาทของคนอื่นเพื่อทราบมุมมองของพวกเขา แต่ความเห็นอกเห็นใจด้านการคิดนั้นมีส่วนร่วมในอารมณ์และปัญญา

Christian Espinosa (2023) อธิบายว่า ความเห็นอกเห็นใจด้านการคิด หรือที่เรียกกันว่า "การมองมุมมอง" การเอาใจใส่ทางความคิดจำเป็นต้องพาตัวเองไปอยู่ในตำแหน่งของคนอื่นเพื่อที่จะมองเห็นมุมมองของพวกเขา ความเห็นอกเห็นใจด้านการคิดคือการเอาใจใส่เชิงตรรกะในการทำความเข้าใจความรู้สึกหรือจุดยืนของผู้อื่น มันเป็นทักษะแต่ไม่ใช่ความรู้สึกคนๆ หนึ่งจะสามารถมีทักษะความเห็นอกเห็นใจด้านการคิด ที่แข็งแกร่งโดยไม่รู้สึกรังเกียจหรืออารมณ์ของอีกฝ่ายจริงๆ ความเห็นอกเห็นใจด้านการคิดต้องการเพียงความเข้าใจ ไม่ใช่การตอบสนองหรือความเห็นอกเห็นใจ

David I. (2023) ให้ความหมายของความเห็นอกเห็นใจด้านการคิด ว่าเป็นการเชื่อมโยงอย่างใกล้ชิดกับความฉลาดทางอารมณ์ ความสามารถในการรับรู้ เข้าใจ และจัดการอารมณ์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ผู้นำที่มีการเอาใจใส่และรับรู้จะพัฒนาความฉลาดทางอารมณ์ ทำให้พวกเขาเชี่ยวชาญ

ในการจัดการความขัดแย้งระหว่างบุคคล สร้างแรงจูงใจในทีม และสร้างความสัมพันธ์ทางอารมณ์ที่เข้มแข็ง

Jodi Clarke (2023) กล่าวถึงความเห็นอกเห็นใจด้านการคิดว่าคุณสามารถเข้าใจมุมมองของบุคคลอื่นได้ นอกจากนี้ยังเรียกว่าการมองมุมมองหรือการเอาตัวเองไปอยู่ในรองเท้าของคนอื่น

Indeed Editorial Team (2024) เปรียบเทียบความเห็นอกเห็นใจด้านการคิดเหมือนการมองความท้าทาย สถานการณ์ หรืออารมณ์จากมุมมองของบุคคลอื่น การเอาใจใส่ต่อการรับรู้มักต้องใช้ความลึกซึ้งทางอารมณ์และความเข้าใจอย่างลึกซึ้งว่าประสบการณ์ชีวิตของทุกคนไม่เหมือนกันทุกประการ แต่ชีวิตของพวกเขายังคงเชื่อมโยงกันได้

Kendra Cherry (2024) อธิบายถึงความเห็นอกเห็นใจด้านการคิดว่าเกี่ยวข้องกับการสามารถเข้าใจสภาพจิตใจของบุคคลอื่นและสิ่งที่คุณอาจคิดเพื่อตอบสนองต่อสถานการณ์นั้น สิ่งนี้เกี่ยวข้องกับสิ่งที่นักจิตวิทยาเรียกว่าทฤษฎีของจิตใจหรือการคิดเกี่ยวกับสิ่งที่คนอื่นคิด

Michal Komorniczak (2024) กล่าวถึงความเห็นอกเห็นใจด้านการคิดว่าจะเกิดขึ้นเมื่อเรารู้และเข้าใจอย่างมีเหตุผลว่าอีกคนกำลังรู้สึกอย่างไรและเราไม่ตัดสิน และเราสามารถมองเห็นโลกผ่านสายตาของบุคคลอื่นได้ ซึ่งต้องใช้จินตนาการอย่างมากจึงจะสามารถทำเช่นนั้นได้

จึงสามารถสรุปได้ว่า ความเห็นอกเห็นใจด้านความคิด (Cognitive Empathy) เป็นพฤติกรรม ตามความสามารถทางความคิดของบุคคลที่จะสามารถเข้าใจมุมมองและทัศนคติของผู้อื่น โดยการสวมบทบาททางความคิดหรือมองในมุมมองของผู้อื่นได้อย่างถูกต้องและแม่นยำ

2. ความเห็นอกเห็นใจด้านอารมณ์ (Affective Empathy)

Justin Bariso (2018) กล่าวถึงความเห็นอกเห็นใจด้านอารมณ์ ว่าเป็นความสามารถในการแบ่งปันความรู้สึกของบุคคลอื่น บางคนอธิบายว่ามันเป็น "ความเจ็บปวดของคุณในหัวใจของฉัน" ความเห็นอกเห็นใจประเภทนี้ช่วยให้คุณสร้างความสัมพันธ์ทางอารมณ์กับผู้อื่นได้

สุภาววัลย์ ชนะศักดิ์ (2562) สรุปว่า ความเห็นอกเห็นใจด้านอารมณ์เป็นการร่วมรู้สึกไปกับอารมณ์ของผู้อื่น

Jodi Clarke (2023) อธิบายถึงความเห็นอกเห็นใจด้านอารมณ์ ซึ่งความเห็นอกเห็นใจประเภทนี้เกี่ยวข้องกับการมีความสามารถในการเข้าใจและแบ่งปันอารมณ์ของบุคคลอื่นโดยไม่ต้องถูกกระตุ้นทางอารมณ์ด้วยตนเอง เป็นก้าวสำคัญในกระบวนการเห็นอกเห็นใจ แต่อาจไม่ได้ผลสำหรับผู้นำในทีมงานคนที่เข้าใจความรู้สึกของผู้อื่นก็สามารถสัมผัสอารมณ์ของอีกฝ่ายได้อย่างแท้จริง การเอาใจใส่อย่างมีอารมณ์ต้องได้รับผลกระทบจากอารมณ์ของอีกฝ่าย เช่นเดียวกับที่คุณ "จับ" อารมณ์เหล่านั้นได้ การจับอารมณ์ที่ไม่ก่อผลอาจส่งผลเสียต่องานและทีมของคุณ ความเห็นอกเห็นใจประเภทนี้ก็มีความสำคัญเช่นกัน แต่มีความสำคัญน้อยกว่าสำหรับผู้นำด้านเทคนิคและคนอื่น ๆ ในที่ทำงาน เพราะมักจะเป็นอุปสรรคต่องานหรือประสิทธิภาพการทำงานของคุณ คนที่เป็นผู้นำทีม

จะต้องเข้าใจทีมและความรู้สึกของพวกเขา และสรุปสิ่งที่พวกเขาคิดหรือวิธีการทำงาน โดยไม่ปล่อยให้ความรู้สึกเหล่านั้นมารบกวนภารกิจของพวกเขา การเอาใจใส่อย่างมีอารมณ์ ไม่จำเป็นเสมอไปสำหรับผู้นำด้านเทคนิคที่ต้องการเข้าใจทีมของตน เนื่องจากการเข้าใจอารมณ์ของพวกเขา คือสิ่งที่ช่วยให้พวกเขาสามารถปรับตัวและเรียนรู้ที่จะจัดการพวกเขาได้ดีขึ้น

Kendra Cherry (2024) ให้ความหมาย ความเห็นอกเห็นใจด้านอารมณ์ ว่าเกี่ยวข้องกับความสามารถในการเข้าใจอารมณ์ของบุคคลอื่นและตอบสนองอย่างเหมาะสม ความเข้าใจทางอารมณ์ดังกล่าวอาจทำให้บางคนรู้สึกกังวลเกี่ยวกับความเป็นอยู่ที่ดีของบุคคลอื่น หรืออาจนำไปสู่ความรู้สึกทุกข์ใจส่วนตัว

Michal Komorniczak (2024) อธิบายถึงความเห็นอกเห็นใจด้านอารมณ์ จะเกิดขึ้นเมื่อสถานะทางอารมณ์ของคุณขึ้นอยู่กับสถานะทางอารมณ์ของบุคคลที่คุณกำลังสื่อสารด้วย ในทางหนึ่ง คุณจะรู้สึกแบบเดียวกับที่อีกฝ่ายรู้สึก เช่น ถ้าคนที่คุณกำลังคุยด้วยตื้นน้ำ คุณก็อาจจะกระหายน้ำเช่นกัน

ดังนั้น ความเห็นอกเห็นใจด้านอารมณ์ (Affective Empathy) คือความสามารถในการร่วมรับรู้อารมณ์และไวต่อความรู้สึกของผู้อื่น เป็นการแบ่งปันประสบการณ์ทางอารมณ์ของผู้อื่นโดยมีปฏิกิริยาตอบสนองที่เหมาะสม และแสดงออกว่าสามารถเข้าใจได้ว่าผู้อื่นแตกต่างจากตนเอง

3. ความเห็นอกเห็นใจด้านพฤติกรรม (Behavioral Empathy)

Larson and Yao (2005) ให้ความหมาย ความเห็นอกเห็นใจด้านพฤติกรรม คือมุ่งเน้นการกระทำที่เกี่ยวข้องกับการแสดงออกภายนอกของกระบวนการที่มีประสบการณ์ภายใน (ความรู้ความเข้าใจและอารมณ์) ซึ่งสามารถนำไปปรับปรุงผลลัพธ์ทางคลินิกได้

Shamay-Tsoory (2011) เปรียบเทียบความเห็นอกเห็นใจด้านพฤติกรรมว่าความเห็นอกเห็นใจต่อพฤติกรรมอาจถูกกระตุ้นโดยกระบวนการทางปัญญาและทางอารมณ์

สุภชาวัลย์ ชนะศักดิ์ (2562) สรุปว่า ความเห็นอกเห็นใจด้านพฤติกรรมคือการแสดงออกมากในลักษณะของภาษาพูดหรือภาษาท่าทาง รวมถึงการให้ความช่วยเหลือบุคคลอื่นในเวลาที่เหมาะสม

Empatico (2023) อธิบายความหมายของความเห็นอกเห็นใจด้านพฤติกรรม ว่าหมายถึงการดำเนินการช่วยเหลือผู้อื่นโดยอาศัยความเข้าใจในสถานการณ์และความรู้สึกของพวกเขา การเอาใจใส่ประเภทนี้เรียกอีกอย่างว่าความเห็นอกเห็นใจ การเอาใจใส่ความเห็นอกเห็นใจหรือความกังวลเรื่องการเอาใจใส่ หรือหมายถึงความปรารถนาที่จะช่วยเหลือบุคคลอื่นในขณะที่ใช้ประโยชน์จากการเอาใจใส่ ทั้งทางอารมณ์และการรับรู้เพื่อแจ้งการกระทำที่เราทำเป็นสิ่งสำคัญ เนื่องจากความเห็นอกเห็นใจทางความคิดและอารมณ์เป็นสิ่งที่ช่วยให้เราเข้าใจความต้องการของบุคคลที่เรา กำลังช่วยเหลือ และปรับการกระทำและพฤติกรรมของเราให้สอดคล้องกัน

ซึ่งหมายความว่าเราไม่ได้ดำเนินการตามวิธีที่เราต้องการได้รับความช่วยเหลือหรือปฏิบัติ แต่เราดำเนินการตามความเข้าใจของเราว่าอีกฝ่ายจะรู้สึกขอบคุณที่ได้รับความช่วยเหลือหรือการปฏิบัติอย่างไร เช่นเดียวกับความเห็นอกเห็นใจทางความคิด ความเห็นอกเห็นใจ เป็นทักษะที่สามารถเรียนรู้และปรับปรุงได้ตลอดเวลา เปรียบเหมือนก่อนที่คุณจะรู้ตัว คุณได้หันรถของคุณไปช่วยแล้ว เมื่อคุณมาถึงและถามเธอ เธอบอกคุณว่าแม่ของเธอซึ่งอยู่ในรถป่วยหนักและเป็นลม คุณโทร 911 และให้การสนับสนุนในขณะที่รถพยาบาลมาถึงที่เกิดเหตุ

ผู้วิจัยจึงสรุปว่า ความเห็นอกเห็นใจด้านพฤติกรรม (Behavioral Empathy) คือ ความสามารถในการถ่ายทอดและการแสดงออกที่ตอบสนองถึงความรู้สึกนึกคิดและความต้องการของบุคคลอื่นที่แสดงออกในสถานการณ์ต่าง ๆ โดยการแสดงออกให้เห็นถึงความเข้าใจบุคคลอื่นอย่างเหมาะสมในลักษณะของภาษาพูดหรือภาษากาย รวมถึงการให้ความช่วยเหลือบุคคลอื่นในสถานการณ์ที่จำเป็น

จากการศึกษาองค์ประกอบของความเห็นอกเห็นใจที่กล่าวมานี้ ผู้วิจัยสามารถสรุปได้ว่า ความเห็นอกเห็นใจในโลกดิจิทัล ประกอบด้วยองค์ประกอบ 3 ด้าน คือ 1) ความเห็นอกเห็นใจด้านความคิด (Cognitive Empathy) 2) ความเห็นอกเห็นใจด้านอารมณ์ (Affective Empathy) และ 3) ความเห็นอกเห็นใจด้านพฤติกรรม (Behavioral Empathy) ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยจึงได้เลือกพัฒนาองค์ประกอบของความเห็นอกเห็นใจในโลกดิจิทัลทั้ง 3 ด้าน เนื่องจากผู้วิจัยพิจารณาเห็นว่า องค์ประกอบทั้ง 3 ด้าน มีความสำคัญต่อการเสริมสร้างให้นักเรียนเกิดความเห็นอกเห็นใจในโลกดิจิทัล ใช้เทคโนโลยีอย่างมีจริยธรรม รู้จักการสื่อสารและมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นด้วยมารยาทอันดี ไม่เพิกเฉยเมื่อเห็นผู้อื่นได้รับการปฏิบัติ อย่างไม่ถูกต้องในสังคม และเป็นการลดปัญหาการระรานทางไซเบอร์ลงได้

ความสำคัญของความเห็นอกเห็นใจในโลกดิจิทัล

พรทิพย์ เย็นจะบก (2563) กล่าวว่า การสร้างความเห็นอกเห็นใจในโลกดิจิทัลให้เกิดขึ้นได้ จะช่วยให้พื้นที่บนโลกออนไลน์น่าอยู่มากขึ้น ไม่ต่างจากโลกข้างนอกจที่ประกอบไปด้วยผู้คนหลากหลายเชื้อชาติ ต่างศาสนา ต่างเพศต่างวัย มีความคิดเห็น มุมมองและทัศนคติที่หลากหลาย การเคารพมุมมอง และรับรู้ความรู้สึกของเขาต่อสถานการณ์ที่เขากำลังเผชิญอยู่ด้วยความเห็นอกเห็นใจ แสดงความเอื้อเมื่อพวกเขา มีปัญหาเริ่มต้นได้ไม่ยากเพียงแค่ "เอาใจเขามาใส่ใจเรา"

สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (2563) อธิบายว่า การสร้างความเห็นอกเห็นใจในโลกดิจิทัลและการส่งเสริมการใช้เทคโนโลยีอย่างมีจริยธรรมให้กับพลเมืองดิจิทัล จึงเป็นความคาดหวังที่จะช่วยลดปัญหาเหล่านี้ เนื่องจากการเอาใจเขามาใส่ใจเราของพลเมืองดิจิทัล จะช่วยสร้างสายใยความรู้สึกระหว่างผู้ใช้งานร่วมกัน สร้างความรู้สึกห่วงใย มีเมตตา และเอื้ออาทรให้ แม้แต่กับคนที่เราไม่รู้จัก และคนที่ถูกรังแกบนโลกไซเบอร์คนที่ถูกปฏิบัติอย่างไม่เป็นธรรม

โดยสมาชิกอื่นในสังคมออนไลน์ และยังมีส่วนทำให้ผู้ที่มีพฤติกรรมระรานผู้อื่นบนโลกไซเบอร์ หรือใช้วาจาแสดงความเกลียดชังผู้อื่นทางออนไลน์หันมารับรู้ความรู้สึกนึกคิดและรู้จักแบ่งปัน ความรู้สึกของผู้ถูกระทำบ้าง ซึ่งจะทำให้เขาปรับเปลี่ยนพฤติกรรมการใช้เทคโนโลยีในทางที่ผิด หันมาเอาใจเขามาใส่ใจเรา และรู้จักการใช้เทคโนโลยีอย่างมีจริยธรรมมากขึ้น

พรรณพิมล วิบุลากร (2564) กล่าวถึงความสำคัญของการมีการสร้างความเห็นอกเห็นใจ ในโลกดิจิทัลคือ คิดก่อนโพสต์ และอย่าสรุปเอาเองว่า "เขาไม่คิดอะไรหรอก" เพราะอีกฝ่าย อาจคิดไม่เหมือนเราก็ได้ ปฏิบัติต่อผู้อื่นเหมือนที่ต้องการให้เขาปฏิบัติต่อเรา ไม่สร้างความเดือดเนื้อ ร้อนใจให้คนอื่น หลีกเลียง การโต้ตอบโดยใช้อารมณ์บนโลกไซเบอร์ ไปจนถึงการเปิดใจรับฟัง และเห็นอกเห็นใจผู้ที่มีความแตกต่าง ไม่เพิกเฉยเมื่อผู้อื่นถูกปฏิบัติอย่างไม่ถูกต้องในสังคมออนไลน์ หรือถูกกลั่นแกล้ง ขณะที่คนยุคนี้กำลังเผชิญกับความท้าทายบนเส้นทางของชีวิตในยุคดิจิทัล การมีความเห็นอกเห็นใจในโลกดิจิทัลคือ และสามารถปรับตัวให้เข้ากับชีวิตดิจิทัลได้ จะนำไปสู่ การใช้ชีวิตในโลกดิจิทัลได้อย่างมีความสุขและปลอดภัยบนพื้นฐานของการมีความสัมพันธ์ที่ดีกับผู้อื่น อย่างลึ้มว่า สิ่งใดที่ไม่ควรทำในโลกแห่งความเป็นจริง สิ่งนั้นก็ควรทำในโลกออนไลน์ด้วยเช่นกัน

จากข้อความที่กล่าวมา ความสำคัญของความเห็นอกเห็นใจในโลกดิจิทัลที่ผู้วิจัยสรุปคือ การช่วยกันเสริมสร้างความเห็นอกเห็นใจในโลกดิจิทัล ช่วยให้เราใช้เทคโนโลยีอย่างมีจริยธรรม เพราะความเห็นอกเห็นใจต่อผู้ที่มีความแตกต่างจากเรา จะมีส่วนร่วมในการสร้างสรรค์สังคมให้ดีขึ้น

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

งานวิจัยในประเทศ

สุภาวัลย์ ชนะศักดิ์ (2562) ได้พัฒนางานวิจัยเรื่อง การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน เพื่อพัฒนาการรู้ซึ่งถึงความรู้สึกในการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษา ปีที่ 6 ที่มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาผลของการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานเพื่อพัฒนาการรู้ซึ่ง ถึงความรู้สึกในการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 กลุ่มตัวอย่างในการวิจัยเป็นนักเรียนที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียน บ้านย่านตาขาว ในสังกัดเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาตรัง เขต 1 ปีการศึกษา 2561 จำนวน 80 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานเพื่อพัฒนา การรู้ซึ่งถึงความรู้สึกในการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์ และแบบประเมินการรู้ซึ่งถึงความรู้สึก ในการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์ วิเคราะห์ข้อมูลผลการทดลองโดยใช้ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) วิเคราะห์ข้อมูลด้วยความแปรปรวนแบบวัดซ้ำ (One-way Repeated Measure ANOVA) และการทดสอบค่าที (t- test for Independent Samples) ผลการวิจัยสรุปได้ ดังนี้ 1) ภายหลังจากการทดลอง และในระยะติดตามผล กลุ่มทดลองมีค่าเฉลี่ยคะแนนการรู้ซึ่ง

ถึงความรู้สึกในการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์สูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ 2) ภายหลังจากทดลอง และในระยะติดตามผล กลุ่มทดลองมีค่าเฉลี่ยคะแนนการรู้ซึ่งถึงความรู้สึกในการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์สูงกว่ากลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

นิพาดา นวนลิน (2564) ได้จัดทำวิจัย เรื่อง การพัฒนาความสามารถในการแก้ปัญหา การถูกกลั่นแกล้งในโลกออนไลน์โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบปัญหาเป็นฐานของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการแก้ปัญหา การถูกกลั่นแกล้งในโลกออนไลน์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน และ 2) เพื่อศึกษาความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนมัธยมวัดนายโรง จังหวัดกรุงเทพมหานคร ที่กำลังศึกษาในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 โดยวิธีการสุ่มกลุ่มตัวอย่างแบบกลุ่ม จำนวน 1 ห้องเรียน รวม 30 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วยแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน แบบวัดความสามารถในการแก้ปัญหา การถูกกลั่นแกล้งในโลกออนไลน์และแบบสอบถามพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบค่าที ผลวิจัยพบว่า 1) ความสามารถในการแก้ปัญหาการถูกกลั่นแกล้งในโลกออนไลน์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 หลังได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 2) ความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 อยู่ในระดับมากที่สุด

ญาณาริพ วงศ์สุภา (2565) ได้จัดทำวิจัย เรื่อง การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้แบบออนไลน์ โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานร่วมกับการสะท้อนคิดเพื่อเสริมสร้างการรู้ซึ่งถึงความรู้สึกในการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 มีจุดมุ่งหมายเพื่อ 1) สร้างและหาประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้แบบออนไลน์โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานร่วมกับการสะท้อนคิดเพื่อเสริมสร้างการรู้ซึ่งถึงความรู้สึกในการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ตามเกณฑ์ 75/75 2) ทดลองใช้กิจกรรมการเรียนรู้แบบออนไลน์ โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานร่วมกับการสะท้อนคิด เพื่อเสริมสร้างการรู้ซึ่งถึงความรู้สึกในการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โดยเปรียบเทียบการรู้ซึ่งถึงความรู้สึกในการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์ก่อนและหลังเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ดำเนินการศึกษาค้นคว้าตามกระบวนการวิจัยและพัฒนา มีกลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 21 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ กิจกรรมการเรียนรู้แบบออนไลน์ โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานร่วมกับการสะท้อนคิด แบบวัดการรู้ซึ่งถึงความรู้สึกในการกลั่นแกล้ง

กันบนโลกไซเบอร์สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และสถิติทดสอบค่าที่ ผลการวิจัยพบว่า 1) กิจกรรมการเรียนรู้แบบออนไลน์โดยใช้ปรากฏการณ์ เป็นฐานร่วมกับการสะท้อนคิดเพื่อเสริมสร้างการรู้ซึ่งถึงความรู้สึกในการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 มีประสิทธิภาพเท่ากับ 74.44/75.41 2) นักเรียนชั้นมัธยมศึกษา ปีที่ 6 ที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบออนไลน์โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานร่วม กับการสะท้อนคิด มีการรู้ซึ่งถึงความรู้สึกในการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์ หลังเรียนสูงกว่า ก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

งานวิจัยต่างประเทศ

Olweus, D., & Limber, S. P. (2010) ได้จัดทำงานวิจัย Bullying in school: Evaluation and dissemination of the Olweus Bullying Prevention Program มีจุดประสงค์เพื่อแทรกแซง การกลั่นแกล้งในโรงเรียนระดับชั้นประถมศึกษาในประเทศนอร์เวย์ โดยใช้ Olweus Bullying Prevention Program ที่ใช้ในการผลกระทบบของโปรแกรมป้องกันการกลั่นแกล้ง งานวิจัยนี้ได้ ออกแบบกึ่งทดลองโดยใช้กลุ่มที่มีการคัดเลือกแบบขยาย ซึ่งโปรแกรมมีประโยชน์อย่างยิ่งที่ได้ดำเนิน มาแล้วกว่า 450 โรงเรียน และมีนักเรียนเข้าร่วมประมาณ 21,000 คน โดยทั้งหมดได้ร่วมตอบ แบบสอบถามทั้งในฐานะผู้กลั่นแกล้งและเหยื่อ ซึ่งก่อนและหลังการใช้โปรแกรมประมาณ 8 เดือนกับ โครงการป้องกันการกลั่นแกล้ง Olweus (OBPP) ผลลัพธ์ระบุว่าปัญหาการกลั่นแกล้ง/เหยื่อลดลง อย่างมาก (32–49%) และ the Olweus Bullying Prevention Program ยังเป็นโปรแกรมที่ถูก นำไปใช้เพื่อลดพฤติกรรมกรกลั่นแกล้งในโรงเรียนประเทศเยอรมนี (Hanewinkel, 2004) ประเทศ เบลเยียม (Stevens, Bourdeaudhuij, & Van Oost, 2000) และสหรัฐอเมริกา (Bauer, Lozano, & Rivara, 2007; Limber, Nation, Tracy, Melton, & Flerx, 2004) แต่ก็มีผลจากบางรายงานระบุว่า ที่โปรแกรม Olweus ประสบความสำเร็จในประเทศนอร์เวย์นั้น ก็เนื่องมาจากคุณภาพการศึกษาที่ สูงมากของหลายๆโรงเรียนในสแกนดิเนเวีย ซึ่งรวมไปถึงบริบททางประวัติศาสตร์ที่ถูกปลูกฝังลงใน โปรแกรม การปฏิบัติทางสังคมที่รัฐบาลได้แทรกแซงเรื่องสวัสดิการ ซึ่งเป็นผลให้เกิดการมีส่วนร่วม และการมีปฏิสัมพันธ์ ที่สูงขึ้นระหว่างโรงเรียนและผู้วิจัย (Smith et al., 2004)

Ortega-Ruiz, Del Rey, และ Casas (2012) ได้พัฒนางานวิจัย The ConRed Cyberbullying Prevention Program ซึ่งเป็นการวิจัยเกี่ยวกับโปรแกรมป้องกันการกลั่นแกล้ง จากปัจจัยเสี่ยงทางเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร หรือ ICT ที่ได้รับการออกแบบและพัฒนา เพื่อป้องกันการระรานทางไซเบอร์ โดยยกระดับความเชี่ยวชาญด้านเทคนิคและการสื่อสาร และปรับปรุงทักษะทางสังคมในสถานการณ์เสมือนจริง โดยเฉพาะอินเทอร์เน็ตและเครือข่ายโซเชียล การดำเนินการของโปรแกรมนี้นี้รวมกลยุทธ์ที่ได้รับการพิสูจน์ทางวิทยาศาสตร์แล้ว (Baldry and

Farrington 2007; Olweus 2012; Pearce et al. 2011; Ttofi and Farrington 2011) ได้แก่

- 1) การดำเนินการตามนโยบายที่ชัดเจนพร้อมขั้นตอนการปฏิบัติสำหรับการลดการกลั่นแกล้ง (Ttofi และ Farrington, 2011) ConRed ดำเนินแผนปฏิบัติการเฉพาะเพื่อต่อสู้กับความเสี่ยงที่เกี่ยวข้องกับการใช้อินเทอร์เน็ตและเครือข่ายโซเชียล พัฒนาทักษะทางเทคนิคและขั้นตอนด้วยอุปกรณ์ดิจิทัล และสอนวิธีใช้ ICT อย่างปลอดภัยและดีต่อสุขภาพ
- 2) ความเข้าใจและความสามารถที่สำคัญของชุมชนโรงเรียน: การใช้กลไกที่ช่วยพัฒนาทักษะในการป้องกัน การระบุและการตอบสนองต่อปัญหา (Baldry and Farrington 2007; Ttofi และ Farrington 2011) หน้าที่พื้นฐานของ ConRed คือการสอนเด็กนักเรียน ครู และผู้ปกครอง และพัฒนาทักษะของพวกเขา เพื่ออำนวยความสะดวกในการใช้อินเทอร์เน็ตและโซเชียลเน็ตเวิร์กอย่างปลอดภัยและดีต่อสุขภาพ โปรแกรมนี้มุ่งเน้นไปที่การเพิ่มความตระหนักรู้และทักษะขั้นตอนในการสื่อสารดิจิทัลของบุคคลเป็นหลัก โดยมีเป้าหมายเพื่อพัฒนาความสามารถทางสังคมออนไลน์ของนักเรียน
- 3) สภาพแวดล้อมในโรงเรียนที่มีการป้องกัน: การจัดหาพื้นที่ปลอดภัยและสิ่งอำนวยความสะดวกส่งผลเชิงบวกต่อพฤติกรรมของนักเรียน (Pearce et al. 2011; Ttofi และ Farrington 2011) ConRed ช่วยให้โรงเรียนสร้างสภาพแวดล้อมการสื่อสารเสมือนจริงที่ปลอดภัยและดีต่อสุขภาพสำหรับนักเรียน โดยส่งเสริมวัฒนธรรมของการสนับสนุนซึ่งกันและกัน การเอาใจใส่ผู้ใช้อ่อนแอที่สุด และความสัมพันธ์ทางสังคมที่ดีขึ้น (รวมถึงการสื่อสารดิจิทัล) ระหว่างสามกลุ่มที่เกี่ยวข้องกับโรงเรียน: นักเรียน ครู และครอบครัว
- 4) ความร่วมมือระหว่างโรงเรียน ครอบครัว และชุมชนเพื่อส่งเสริมความร่วมมือและการมีส่วนร่วมที่มากขึ้นเพื่อพบปะหรือเกี่ยวกับปัญหาการระรานและการระรานทางไซเบอร์ โครงการ ConRed มุ่งเน้นไปที่การทำงานโดยตรงกับเด็กนักเรียน ซึ่งองค์ประกอบที่สำคัญที่สุดของโปรแกรมนี้อีกหนึ่งคืองานที่ดำเนินการร่วมกับนักเรียนตลอดระยะเวลาสามเดือน มีการติดต่อรายสัปดาห์กับโรงเรียนที่เข้าร่วมและมีการดำเนินการในชั้นเรียนทั้งหมดแปดครั้ง มีโครงสร้างเป็นสามหน่วย ได้แก่ 1. หน่วยอินเทอร์เน็ตและเครือข่ายโซเชียลมุ่งเน้นไปที่ความสำคัญของความเป็นส่วนตัวและการควบคุมเนื้อหาและกระบวนการที่แบ่งปัน และเน้นย้ำถึงผลเสียของการไม่สามารถควบคุมหรือสร้างมาตรการความปลอดภัยในกระบวนการสื่อสารออนไลน์
2. ในหน่วยการเรียนรู้เกี่ยวกับประโยชน์ของการใช้อินเทอร์เน็ตและเครือข่ายทางสังคมอย่างชาญฉลาดและดีต่อสุขภาพ นักเรียนได้รับการสอนให้พัฒนาทักษะทางเทคนิค จัดลำดับความสำคัญของพื้นที่และแนวปฏิบัติทางสังคม และฝึกความตระหนักรู้ทางศีลธรรมและความยุติธรรมโดยการหลีกเลี่ยงและรายงานการระรานทางไซเบอร์
3. หน่วยการจัดการกับปัญหาที่อาจเกิดขึ้นหากใช้อินเทอร์เน็ตและโซเชียลเน็ตเวิร์กในลักษณะไร้เดียงสาหรือเป็นอันตราย ให้นักเรียนมีกลยุทธ์ในการแก้ไขปัญหาที่เกี่ยวข้องกับการใช้งานที่ไม่เหมาะสมและขาดความรับผิดชอบ โดยให้ความสนใจเป็นพิเศษในการป้องกันการระรานทางไซเบอร์และการติดอินเทอร์เน็ต (การละเมิด) และจบลงด้วยการทำแบบฝึกหัดส่วนตัวเกี่ยวกับการใช้อินเทอร์เน็ตและโซเชียลเน็ตเวิร์ก ซึ่งรวบรวมสิ่งที่นักเรียน

ได้เรียนรู้เกี่ยวกับการฝึกปฏิบัติทางอินเทอร์เน็ต ซึ่งจะเป็นผลลัพธ์ที่นำมาจัดทำรายงานต่อไป (Ortega-Ruiz, Del Rey และ Casas 2012)

Jessica Ortega-Barón , Sofia Buelga , Ester Ayllón , Belén Martínez-Ferrer และ María-Jesús Cava (2018) ได้ทำงานวิจัย Effects of Intervention Program Prev@cib on Traditional Bullying and Cyberbullying ซึ่งเป็นการสร้างและพัฒนา Prev@cib ซึ่งโปรแกรมป้องกันการระรานทางไซเบอร์ โดยใช้กรอบทางทฤษฎี 3 ประการ ได้แก่ แบบจำลองทางนิเวศวิทยา ทฤษฎีการเสริมพลัง และแบบจำลองความรับผิดชอบส่วนบุคคลและสังคม โดยมีกลุ่มตัวอย่าง ประกอบด้วยวัยรุ่นอายุระหว่าง 12 ถึง 17 ปี จำนวน 660 คน ($M = 13.58$, $SD = 1.26$) ผ่าน 3 โมดูล ดังนี้ โมดูลที่ 1) ข้อมูลเกี่ยวกับปัจจัยความเสี่ยงและการป้องกันในปัญหาการระรานและการระรานทางไซเบอร์ ประกอบด้วยสี่เซสชันที่ออกแบบมาเพื่อให้ข้อมูลเกี่ยวกับลักษณะประเภท และปัจจัยเสี่ยงที่เกี่ยวข้องกับปัญหาเหล่านี้แก่วัยรุ่น ซึ่งจะเพิ่มความตระหนักรู้ต่ออันตรายที่มีอยู่ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในโลกเสมือนจริง พวกเขาได้รับการสอนกลยุทธ์ในการป้องกันตัวเองบนอินเทอร์เน็ตและหลีกเลี่ยงการเข้าไปพัวพันกับปัญหาการระรานทางไซเบอร์ โมดูลที่ 2) การตระหนักรู้กับการระรานทางไซเบอร์ ประกอบด้วยสองเซสชันที่ออกแบบมาเพื่อให้ผู้เข้าร่วมตระหนักและไวต่ออันตราย รวมถึงผลเสียจากความรุนแรงในกลุ่มเพื่อน ทั้งในโรงเรียนและผ่านเทคโนโลยี เป็นสิ่งสำคัญสำหรับวัยรุ่นที่จะเข้าใจผลที่ตามมาและส่งเสริมการเปลี่ยนแปลงในระดับความรู้ความเข้าใจ พฤติกรรม และทัศนคติ ตลอดจนป้องกันและลดการละเมิดจากเพื่อนที่โรงเรียนและทางออนไลน์ และโมดูลที่ 3) การมุ่งเน้นไปที่การมีส่วนร่วมและความมุ่งมั่นในการป้องกันการระรานทางไซเบอร์ และส่งเสริมบรรยากาศแห่งความเคารพในห้องเรียน ซึ่งจะประกอบไปด้วยสี่เซสชันที่ส่งเสริมให้นักเรียนมีส่วนร่วมและมุ่งมั่นที่จะป้องกันและดำเนินการกับปัญหานี้ ซึ่งผลลัพธ์แสดงให้เห็นว่าการเป็นผู้ระรานและการตกเป็นผู้ถูกระรานทางไซเบอร์ในกลุ่มทดลองลดลงอย่างมีนัยสำคัญเมื่อเปรียบเทียบกับกลุ่มควบคุม ซึ่งบ่งชี้ว่าโปรแกรม Prev@cib มีประสิทธิภาพในการลดการระรานทางไซเบอร์ เมื่อคำนึงถึงผลกระทบที่เป็นอันตรายของความรุนแรงประเภทนี้ ผลลัพธ์ที่ได้จึงมีนัยสำคัญในการป้องกันพฤติกรรมเหล่านี้ เนื่องจากมีหลักฐานทางวิทยาศาสตร์ที่แสดงถึงประสิทธิผลของโปรแกรม เฉกเช่นเดียวกับ Tabby Improvement Program และ Cyber Friendly Schools Project ซึ่งสองโปรแกรมนี้ก็มุ่งเน้นไปที่การลดการระรานทางไซเบอร์ด้วยเช่นกัน

กรอบแนวคิดในการวิจัย



ภาพ 3 แสดงกรอบแนวคิดที่ใช้ในการวิจัย

บทที่ 3

วิธีการดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้มุ่งเน้นการพัฒนาหลักสูตรฝึกอบรมตามแนวคิด Cyber Friendly School Program เพื่อเสริมสร้างความเห็นอกเห็นใจในโลกดิจิทัล สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ซึ่งเป็นลักษณะของการวิจัยและพัฒนา (Research and Development) ซึ่งมี 3 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 การสร้างและตรวจสอบคุณภาพหลักสูตรฝึกอบรมตามแนวคิด Cyber Friendly School Program เพื่อเสริมสร้างความเห็นอกเห็นใจในโลกดิจิทัล สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

ขั้นตอนที่ 2 การทดลองใช้หลักสูตรฝึกอบรมตามแนวคิด Cyber Friendly School Program เพื่อเสริมสร้างความเห็นอกเห็นใจในโลกดิจิทัล สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

ขั้นตอนที่ 3 ผลการประเมินความคิดเห็นที่มีต่อการดำเนินการใช้หลักสูตรฝึกอบรมตามแนวคิด Cyber Friendly School Program เพื่อเสริมสร้างความเห็นอกเห็นใจในโลกดิจิทัล สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

ขั้นตอนที่ 1 การสร้างและตรวจสอบคุณภาพหลักสูตรฝึกอบรมตามแนวคิด Cyber Friendly School Program เพื่อเสริมสร้างความเห็นอกเห็นใจในโลกดิจิทัล สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

การสร้างและตรวจสอบคุณภาพหลักสูตรฝึกอบรมตามแนวคิด Cyber Friendly School Program เพื่อเสริมสร้างความเห็นอกเห็นใจในโลกดิจิทัล สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น มีรายละเอียดดังนี้

แหล่งข้อมูล

ในการสร้างหลักสูตรฝึกอบรมครั้งนี้ ผู้วิจัยได้กำหนดขอบเขตและรายละเอียดของหลักสูตรฝึกอบรม ดังนี้

1. หลักสูตรฝึกอบรมตามแนวคิด Cyber Friendly School Program เพื่อเสริมสร้างความเห็นอกเห็นใจในโลกดิจิทัล สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ประกอบด้วย บทเรียน มีเป้าหมายเพื่อลดอันตรายของนักเรียนผ่าน “5Cs” 1) บริบทออนไลน์ที่นักเรียนใช้เวลาอยู่ 2) การติดต่อในโลกออนไลน์ที่พวกเขาสร้างขึ้น 3) วิธีที่พวกเขาจัดการกับการรักษาความลับ

(ความเป็นส่วนตัว) 4) ความประพฤติกและทักษะออนไลน์ของพวกเขา และ 5) เนื้อหาที่เยาวชนเข้าถึง หลักสูตรมีองค์ประกอบ ดังนี้ 1) หลักการของหลักสูตรฝึกอบรม 2) จุดมุ่งหมายของหลักสูตรฝึกอบรม 3) คำอธิบายรายวิชาหลักสูตรฝึกอบรม 4) โครงสร้างหลักสูตรฝึกอบรม 5) แนวการจัดกิจกรรม การฝึกอบรม 6) แนวทางการวัดและประเมินผล และ 7) สื่อการเรียนรู้

2. เอกสารประกอบหลักสูตรฝึกอบรม เป็นเอกสารคู่มือการใช้หลักสูตรที่จัดทำขึ้นเพื่อให้ รายละเอียดเกี่ยวกับการนำหลักสูตรฝึกอบรมไปใช้ในการจัดการเรียนการสอน เพื่อให้ผู้ใช้หลักสูตร เกิดความเข้าใจและสามารถนำหลักสูตรไปใช้ได้จริง แบ่งออกเป็น 2 ตอน คือ

ตอนที่ 1 คำชี้แจงวิธีการจัดการเรียนการสอน เป็นเอกสารที่ผู้วิจัยจัดทำขึ้นเพื่อให้ รายละเอียดเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้ตามหลักสูตรฝึกอบรมทั้งหมดตั้งแต่ขั้นเตรียมการสำหรับครู ขึ้นดำเนินการสอนและขั้นการวัดและประเมินผล

ตอนที่ 2 หน่วยการเรียนรู้และแผนการจัดการเรียนรู้ เป็นเอกสารที่ผู้วิจัยจัดทำขึ้นเพื่อให้ ทราบถึงหน่วยการเรียนรู้และแนวทางการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนในแต่ละหน่วยการเรียนรู้ ตามหลักสูตรฝึกอบรม ซึ่งประกอบไปด้วย สารสำคัญ จุดประสงค์การเรียนรู้ สารการเรียนรู้ กิจกรรมการเรียนรู้ การวัดและประเมินผล และสื่อการสอน

เครื่องมือวิจัย

1. ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 ท่าน เพื่อตรวจสอบความเหมาะสมขององค์ประกอบต่าง ๆ ของหลักสูตรฝึกอบรมตามแนวคิด Cyber Friendly School Program เพื่อเสริมสร้างความเห็นอก เห็นใจในโลกดิจิทัล สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

2. นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนอนุบาลโกรกพระ (ประชาชนูทิศ) จำนวน 12 คน ที่เข้าร่วมการทดลองใช้บางส่วนของหลักสูตร

ผู้วิจัยศึกษาความต้องการความจำเป็นของนักเรียนในระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นที่ผู้วิจัย รับผิดชอบทำการสอน ถึงปัญหาที่นักเรียนพบในชีวิตประจำวันและต้องการให้จัดกิจกรรมการเรียน การสอนเป็นพิเศษเพื่อเป็นแนวทางในการแก้ไขปัญหา พบว่านักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น จำนวน 12 คน ระบุว่าการระรานทางไซเบอร์ เป็นปัญหาที่ต้องการให้จัดกิจกรรมการเรียนการสอน เป็นพิเศษเพื่อหาแนวทางในการแก้ไขปัญหา เนื่องจากนักเรียนใช้เวลาส่วนใหญ่ในทางท่องโลกไซเบอร์ ทำให้มีประสบการณ์ที่ไม่ดี พบกับเหตุการณ์การระรานทางไซเบอร์ ไม่ว่าจะเป็น ส่งข้อความ โปสต์ หรือแชร์ข้อมูลด้านลบ เป็นเท็จ หยาดคาย และทำร้ายจิตใจ ซึ่งปัญหาเหล่านี้นักเรียนต้องการความรู้ ความเข้าใจ ทักษะ และทัศนคติ เพื่อเป็นพื้นฐานในการรับมือในชีวิตประจำวันต่อไป

ขั้นตอนการสร้างเครื่องมือวิจัย

1. หลักสูตรฝึกอบรมตามแนวคิด Cyber Friendly School Program เพื่อเสริมสร้างความเห็นอกเห็นใจในโลกดิจิทัล สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น การดำเนินการดังนี้

1.1 การยกร่างหลักสูตร

เขียนเอกสารหลักสูตร หลักสูตรฝึกอบรมตามแนวคิด Cyber Friendly School Program เพื่อเสริมสร้างความเห็นอกเห็นใจในโลกดิจิทัล สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โดยมีรายละเอียดองค์ประกอบต่าง ๆ ของหลักสูตร ดังนี้

1.2 หลักการของหลักสูตรฝึกอบรม

ผู้วิจัยกำหนดขึ้นเพื่อเป็นแนวทางในการเขียนจุดมุ่งหมายของหลักสูตรให้สอดคล้องกับสภาพความจำเป็นในใช้แนวคิด Cyber Friendly School Program เพื่อเสริมสร้างความเห็นอกเห็นใจในโลกดิจิทัล สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โดยผู้วิจัยนำข้อมูลเอกสาร แนวคิดเกี่ยวกับความสำคัญของแนวคิด Cyber Friendly School Program ที่ครูผู้สอนจำเป็นต้องมีและวิเคราะห์ความต้องการจำเป็นในการพัฒนาใช้กำหนดความเป็นมาของหลักสูตรฝึกอบรม โดยเขียนเป็นความเรียงเกี่ยวกับหลักการ ที่มาและความสำคัญ จุดเน้นของหลักสูตรฝึกอบรม รวมทั้งวิธีการ และเทคนิคที่ใช้ในการจัดกิจกรรมเพื่อให้สอดคล้องกับข้อมูลสภาพความต้องการจำเป็นในการพัฒนาหลักสูตรฝึกอบรม

1.3 จุดมุ่งหมายของหลักสูตรฝึกอบรม

ผู้วิจัยนำผลของการศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลด้านต่างๆ ของแนวคิด Cyber Friendly School Program และข้อมูลของการศึกษาความต้องการเสริมสร้างความเห็นอกเห็นใจในโลกดิจิทัล รวมทั้งแนวคิดและทฤษฎีต่าง ๆ ใช้เป็นแนวทางกำหนดจุดมุ่งหมายของหลักสูตรฝึกอบรม โดยมุ่งหวังจะเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมในความสามารถด้านความรู้ (Knowledge) ด้านกระบวนการ (Practice) และเจตคติ (Attitude) เพื่อเสริมสร้างความเห็นอกเห็นใจในโลกดิจิทัลให้กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

1.4 คำอธิบายรายวิชาหลักสูตรฝึกอบรม

ผู้วิจัยนำข้อมูลพื้นฐานมาพิจารณากำหนดหลักการของหลักสูตรฝึกอบรมควรมีลักษณะ และจุดเน้นของหลักสูตรฝึกอบรมอย่างไร เนื้อหาของหลักสูตรฝึกอบรมที่มุ่งเน้นให้ผู้เข้ารับการพัฒนาดำเนินการเกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมด้านใด มุ่งให้การเรียนรู้กลุ่มเป้าหมายใด มีวิธีการออกแบบการจัดการเรียนรู้ลักษณะใด และมีวิธีการใช้หลักสูตรเฉพาะอย่างไร

1.5 โครงสร้างหลักสูตรฝึกอบรม

ผู้วิจัยกำหนดโครงสร้างหลักสูตรฝึกอบรม เป็น 2 ส่วน คือ โครงสร้างเวลา และ โครงสร้างกิจกรรมและเนื้อหา กำหนดเวลาการฝึกอบรมเป็น 1 ระยะ รวมเวลา 12 ชั่วโมง และกำหนด

กรอบเนื้อหา ของการพัฒนาโดยพิจารณาจากเนื้อหาสาระด้านการออกแบบในการเรียนรู้ และการทำแผนการสอนในการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิด Cyber Friendly School Program ให้สอดคล้องกับจุดมุ่งหมายของหลักสูตรฝึกอบรม และได้นำมากำหนดเนื้อหาการพัฒนาโดยจัดเป็น แผนการจัดกิจกรรมและหน่วยการเรียนรู้ จำนวน 5 แผนการจัดการเรียนรู้ ได้แก่

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 Contexts:บริบทของการใช้โซเชียลเน็ตเวิร์ค

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 Contacts: การติดต่อสื่อสารในโลกดิจิทัล

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 Confidentiality: ความปลอดภัยแห่งศตวรรษที่ 21

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 Conduct: “ประตูที่เราเลือกเองได้ว่า..อยากเข้าไป พบกับอะไร”

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5 Content: นักเรียน จะรับมือกับการถูกกลั่นแกล้งในโลก ดิจิทัลอย่างไร?

1.6 แนวการจัดกิจกรรมการฝึกอบรม

การจัดกิจกรรมหลักสูตรฝึกอบรม ได้นำแนวคิด Cyber Friendly School Program เป็นแนวทางในการจัดกิจกรรมให้สอดคล้องกับจุดมุ่งหมายและเนื้อหาสาระของหลักสูตรฝึกอบรม เพื่อเสริมสร้างความเห็นอกเห็นใจในโลกดิจิทัล สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โดยใช้แนวคิด ในการจัดกิจกรรมการฝึกอบรม ดังนี้

- 1) จัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน
- 2) ในขณะที่ฝึกอบรมควรสรุปเกี่ยวกับความแตกต่างของการรังแกและการเล่นกัน
- 3) ควรเปิดโอกาสให้นักเรียนได้สำรวจความเข้าใจพฤติกรรมการระรานทางไซเบอร์ของตนเอง และร่วมรับฟังความคิดเห็นของเพื่อนเพื่อนำไปสู่การเสริมสร้างความเห็นอกเห็นใจในโลกดิจิทัล
- 4) นักเรียนต้องเข้าใจความหมายของคำว่า “ความเห็นอกเห็นใจในโลกดิจิทัล” และตระหนักว่าความเข้าใจเกี่ยวกับสถานการณ์ ทศนคติ และประสบการณ์เดิมของแต่ละบุคคล ไม่เหมือนกัน
- 5) ควรสร้างความตระหนักให้นักเรียนทุกคนว่าแต่ละบุคคลมีมุมมองและความคิดเห็นที่แตกต่างกันเกี่ยวกับสถานการณ์การระรานทางไซเบอร์ รวมถึงการแก้ปัญหาตนเองและการช่วยเหลือเพื่อน ทั้งในด้านบวกและลบ
- 6) ควรให้นักเรียนเล่าในช่วงประสบการณ์ที่ผ่านมานักเรียนเคยเห็น เคยมีความรู้สึก หรือเคยมีพฤติกรรมการเล่นหรือรังแกกัน มาอย่างไรบ้าง และให้นักเรียนสะท้อนความรู้สึกของตนเองหลังเสร็จจากอบรมในแต่ละเรื่อง

7) นักเรียนได้สะท้อนทัศนคติความเห็นอกเห็นใจในโลกดิจิทัลในขอบเขตทั้ง 3 ด้าน ได้แก่ (1) ความเห็นอกเห็นใจด้านความคิด (Cognitive Empathy) (2) ความเห็นอกเห็นใจด้านอารมณ์ (Affective Empathy) (3) ความเห็นอกเห็นใจด้านพฤติกรรม (Behavioral Empathy)

1.7 แนวทางการวัดและประเมินผล

ผู้วิจัยกำหนดการวัดและประเมินผลหลักสูตรให้สอดคล้องกับจุดมุ่งหมายของหลักสูตร ฝึกอบรมและจุดมุ่งหมายของเนื้อหาสาระ มีการทดสอบและประเมินผล ความสามารถ ด้านความรู้ ด้านทัศนคติและความคิดเห็นของผู้เข้าฝึกอบรมก่อนและหลังการใช้หลักสูตรฝึกอบรม

1.8 สื่อการเรียนรู้

ผู้วิจัยกำหนดสื่อการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับจุดประสงค์ เนื้อหาสาระ และกิจกรรมการ ฝึกอบรม คือ เอกสาร/ตำรา สไลด์ประกอบการสอน ใบความรู้ ใบงาน และคลิปวิดีโอประกอบการ สอน

2. เอกสารประกอบหลักสูตรฝึกอบรม เป็นเอกสารคู่มือการใช้หลักสูตรที่จัดทำขึ้นเพื่อให้ รายละเอียดที่เกี่ยวกับการนำหลักสูตรฝึกอบรมไปใช้ในการจัดการเรียนการสอน เพื่อให้ผู้ใช้หลักสูตร เกิดความเข้าใจและสามารถนำหลักสูตรไปใช้ได้จริง แบ่งออกเป็น 2 ตอน คือ

ตอนที่ 1 คำชี้แจงวิธีการจัดการเรียนการสอน เป็นเอกสารที่ผู้วิจัยจัดทำขึ้นเพื่อให้ รายละเอียดเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้ตามหลักสูตรฝึกอบรมทั้งหมดตั้งแต่ขั้นเตรียมการสำหรับครู ขั้นดำเนินการสอน และขั้นการวัดและประเมินผล

ตอนที่ 2 หน่วยการเรียนรู้และแผนการจัดการเรียนรู้ เป็นเอกสารที่ผู้วิจัยจัดทำเพื่อให้ ทราบถึงหน่วยการเรียนรู้และแนวทางการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนในแต่ละหน่วยการเรียนรู้ ตามหลักสูตรฝึกอบรม ซึ่งประกอบไปด้วย สาระสำคัญ จุดประสงค์การเรียนรู้ สาระการเรียนรู้ กิจกรรมการเรียนรู้ การวัดและประเมินผล และสื่อการสอน

2.1 การพัฒนาเอกสารประกอบหลักสูตรฝึกอบรม มีขั้นตอนในการพัฒนาดังต่อไปนี้

1) ศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้อง ออกแบบและวิเคราะห์แนวทางจัดกิจกรรมเพื่อสร้าง เอกสารประกอบหลักสูตร

2) จัดทำเอกสารประกอบหลักสูตรซึ่งประกอบไปด้วย 2 ส่วน คือ ตอนที่ 1 คำชี้แจง วิธีการจัดการเรียนการสอน และตอนที่ 2 หน่วยการเรียนรู้และแผนการจัดการเรียนรู้

3) นำเอกสารประกอบหลักสูตรเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษา เพื่อตรวจสอบ และ ขอคำแนะนำแล้ว นำกลับมาปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำของอาจารย์ที่ปรึกษา

4) นำเอกสารประกอบหลักสูตรที่ผ่านการปรับปรุงแก้ไขแล้วพร้อมแบบประเมิน ความเหมาะสมของเอกสารประกอบหลักสูตรฝึกอบรมที่กำหนดรูปแบบของแบบประเมิน

ความเหมาะสมเป็นแบบประเมินแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ เพื่อประเมินความเหมาะสมของเอกสารประกอบหลักสูตรฝึกอบรม

5) นำเอกสารประกอบหลักสูตรฝึกอบรมที่ผ่านการประเมินความเหมาะสมแล้ว กลับมาปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ คือปรับปรุงแก้ไขจุดบกพร่องและแก้ไขปรับระดับของภาษาให้เป็นภาษาวิชาการระดับเดียวกันทั้งเล่มรวมทั้งใช้คำที่สื่อความหมายต่าง ๆ ให้สอดคล้องกับเล่มหลักสูตรฝึกอบรม

6) จัดพิมพ์เอกสารประกอบหลักสูตรฝึกอบรมเป็นฉบับสมบูรณ์เพื่อนำไปใช้ต่อไป

2.2 การตรวจสอบคุณภาพหลักสูตร

การตรวจสอบคุณภาพหลักสูตร เป็นการนำร่างหลักสูตรฝึกอบรมตามแนวคิด Cyber Friendly School Program เพื่อเสริมสร้างความเห็นอกเห็นใจในโลกดิจิทัล สำหรับนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นไปตรวจสอบคุณภาพ โดยให้ผู้เชี่ยวชาญเป็นผู้ประเมิน ซึ่งมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

สิ่งที่ต้องประเมิน

1. ประเมินความเหมาะสมของหลักสูตรและเอกสารประกอบหลักสูตร เพื่อพิจารณาแต่ละองค์ประกอบของเอกสารหลักสูตรและเอกสารประกอบหลักสูตรว่าเหมาะสมกับสภาพความต้องการและสภาพผู้เข้ารับการพัฒนาเพียงใด เอกสารหลักสูตร ได้แก่ หลักสูตรฝึกอบรมตามแนวคิด Cyber Friendly School Program เพื่อเสริมสร้างความเห็นอกเห็นใจในโลกดิจิทัล สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น มีองค์ประกอบ คือ 1) หลักการของหลักสูตรฝึกอบรม 2) จุดมุ่งหมายของหลักสูตรฝึกอบรม 3) คำอธิบายรายวิชาหลักสูตรฝึกอบรม 4) โครงสร้างหลักสูตรฝึกอบรม 5) แนวการจัดกิจกรรมการฝึกอบรม 6) แนวทางการวัดและประเมินผล และ 7) สื่อการเรียนรู้

2. เอกสารประกอบหลักสูตรฝึกอบรม ได้แก่ คู่มือหลักสูตรฝึกอบรมตามแนวคิด Cyber Friendly School Program เพื่อเสริมสร้างความเห็นอกเห็นใจในโลกดิจิทัล สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น มีส่วนประกอบ 2 ส่วน คือ แผนการจัดกิจกรรมการฝึกอบรม และเครื่องมือวัดและประเมินผล

3. ประเมินความสอดคล้องของหลักสูตรและเอกสารประกอบหลักสูตรฝึกอบรม โดยพิจารณาความสอดคล้องของแต่ละองค์ประกอบที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น ตั้งแต่หลักการของหลักสูตรฝึกอบรม จุดมุ่งหมายของหลักสูตรฝึกอบรม คำอธิบายรายวิชาหลักสูตรฝึกอบรม โครงสร้างหลักสูตรฝึกอบรม แนวการจัดกิจกรรมการฝึกอบรม แนวทางการวัดและประเมินผล และสื่อการเรียนรู้ รวมถึงเอกสารประกอบหลักสูตรว่ามีความสอดคล้องกันเพียงใด

แหล่งข้อมูล

การประเมินร่างหลักสูตรดำเนินการโดยให้ผู้เชี่ยวชาญเป็นผู้ประเมินซึ่งกำหนดผู้เชี่ยวชาญในการประเมินเอกสารหลักสูตร และเอกสารประกอบหลักสูตร ประกอบด้วย ผู้เชี่ยวชาญด้านหลักสูตรและการสอน และเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร จำนวน 5 คน สำหรับเกณฑ์ในการคัดเลือกผู้เชี่ยวชาญ มีดังนี้

ผู้เชี่ยวชาญด้านหลักสูตรและการสอน/การออกแบบการจัดการเรียนรู้ จำนวน 2 คน คือ

1. เป็นอาจารย์ผู้สอนเกี่ยวกับหลักสูตรและการสอนการบริหารการศึกษาในสถานศึกษาระดับอุดมศึกษา

2. มีประสบการณ์การทำงานด้านหลักสูตรและการสอน อย่างน้อย 5 ปี

3. เป็นผู้มีความรู้และความเชี่ยวชาญเฉพาะด้านเกี่ยวกับการพัฒนาหลักสูตร

4. ยินดีให้ความร่วมมือในการวิจัย

ผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร จำนวน 3 คน

1. เป็นครูหรืออาจารย์ผู้สอนเกี่ยวกับวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร ในสถานศึกษาที่มีวิทยฐานะชำนาญการพิเศษขึ้นไป หรือในสถานศึกษาระดับอุดมศึกษา หรือเป็นศึกษานิเทศก์ระดับชำนาญการพิเศษขึ้นไป

2. มีประสบการณ์การทำงานด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารอย่างน้อย 5 ปี

3. เป็นผู้มีความรู้และความเชี่ยวชาญเฉพาะด้านเกี่ยวกับการสอนเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร

4. ยินดีให้ความร่วมมือในการวิจัย

3. เครื่องมือที่ใช้ในการประเมินร่างหลักสูตรฝึกอบรม

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลเพื่อนำมาประเมินร่างหลักสูตรประกอบด้วยแบบประเมินความเหมาะสมของหลักสูตรฝึกอบรมและเอกสารประกอบหลักสูตรฝึกอบรมผู้วิจัยสร้างขึ้น เป็นแบบประเมินความเหมาะสมชนิดมาตราประเมินค่า (Rating scale) 5 ระดับ คือ เหมาะสมมากที่สุด เหมาะสมมาก เหมาะสมปานกลาง เหมาะสมน้อย และเหมาะสมน้อยที่สุด สำหรับให้ผู้เชี่ยวชาญแสดงความคิดเห็นต่อข้อความต่าง ๆ และมีคำถามปลายเปิดเพื่อให้ผู้ประเมินได้แสดงความคิดเห็นและให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม มีรายละเอียดขั้นตอนการสร้าง ดังนี้

3.1 ศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องกับการประเมินหลักสูตรฝึกอบรมให้เข้าใจ

3.2 กำหนดจุดมุ่งหมายของการประเมินพร้อมกับสิ่งที่ต้องการประเมินให้ชัดเจน

3.3 เขียนข้อคำถามให้ครอบคลุมสิ่งที่ต้องการประเมินทั้งหมด และสอดคล้องกับ

จุดมุ่งหมายของการประเมิน

3.4 นำแบบประเมินฉบับร่าง นำไปให้อาจารย์ที่ปรึกษาตรวจสอบความครอบคลุม ความเหมาะสม และความตรงกับนิยามศัพท์เฉพาะ และแก้ไขตามข้อเสนอแนะของอาจารย์ที่ปรึกษา

3.5 หาคุณภาพของแบบประเมิน โดยนำแบบประเมินไปให้ผู้เชี่ยวชาญด้านหลักสูตร และการสอน จำนวน 2 ท่าน และด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร จำนวน 3 ท่าน (รายชื่อปรากฏในภาคผนวก ก) ตรวจสอบความตรง (Validity) ของแบบประเมิน พิจารณา ความเหมาะสมและความสอดคล้องของข้อความกับลักษณะของการประเมิน รวมทั้งความเหมาะสม ของสิ่งที่ต้องการประเมิน ส่วนวนภาษาที่ใช้

3.6 หาค่าเฉลี่ยและค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน จากการพิจารณาของผู้เชี่ยวชาญ และคัดเลือกข้อความที่ผู้เชี่ยวชาญเห็นว่ามี ความเหมาะสมและความสอดคล้องโดยประยุกต์ใช้ ค่าดัชนีความสอดคล้อง IOC (Item Objective Congruence) ตั้งแต่ 0.50 ขึ้นไป (อรุณี อ่อนสวัสดิ์, 2544) ผลการตรวจสอบพบว่า ข้อคำถามทุกข้อ มีค่าดัชนีความสอดคล้องมากกว่า 0.50 โดยอยู่ ระหว่าง 0.60 -1.00

3.7 พิจารณาปรับปรุงแก้ไขข้อความและอื่นๆ ตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญจัดทำเป็น แบบประเมินฉบับสมบูรณ์

4. การเก็บรวบรวมข้อมูลเพื่อประการประเมินร่างหลักสูตร

การเก็บข้อมูลเพื่อประเมินความเหมาะสมและความสอดคล้องกันของหลักสูตร ทั้ง 2 ส่วน ได้แก่เอกสารหลักสูตร และเอกสารประกอบหลักสูตร ผู้วิจัยประสานงานกับผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 ท่านและเก็บข้อมูลด้วยตนเอง โดยใช้เครื่องมือที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น

การวิเคราะห์ข้อมูล

1. การประเมินความเหมาะสมของหลักสูตร และเอกสารประกอบหลักสูตรใช้เกณฑ์ ในการพิจารณาแบบประเมินลักษณะมาตรประมาณค่า 5 ระดับ (Rating Scale) โดยนำคำตอบ ของผู้เชี่ยวชาญ แต่ละคนมาแปลงคะแนน ดังนี้

รายการประเมินมีความเหมาะสมมากที่สุด	ให้ 5 คะแนน
รายการประเมินมีความเหมาะสมมาก	ให้ 4 คะแนน
รายการประเมินมีความเหมาะสมปานกลาง	ให้ 3 คะแนน
รายการประเมินมีความเหมาะสมน้อย	ให้ 2 คะแนน
รายการประเมินมีความเหมาะสมน้อยที่สุด	ให้ 1 คะแนน

จากนั้น หาค่าเฉลี่ยของคะแนนความเหมาะสมของผู้เชี่ยวชาญ ซึ่งมีเกณฑ์ในการแปล ความหมาย ดังนี้

คะแนนเฉลี่ย 4.50 - 5.00 หมายถึง กลุ่มผู้เชี่ยวชาญเห็นว่าหลักสูตรและเอกสาร ประกอบหลักสูตร มีความเหมาะสมมากที่สุด

คะแนนเฉลี่ย 3.50 - 4.49 หมายถึง กลุ่มผู้เชี่ยวชาญเห็นว่าหลักสูตรและเอกสารประกอบหลักสูตร มีความเหมาะสมมาก

คะแนนเฉลี่ย 2.50 - 3.49 หมายถึง กลุ่มผู้เชี่ยวชาญเห็นว่าหลักสูตรและเอกสารประกอบหลักสูตร มีความเหมาะสมปานกลาง

คะแนนเฉลี่ย 1.50 - 2.49 หมายถึง กลุ่มผู้เชี่ยวชาญเห็นว่าหลักสูตรและเอกสารประกอบหลักสูตร มีความเหมาะสมน้อย

คะแนนเฉลี่ย 1.00 - 1.49 หมายถึง กลุ่มผู้เชี่ยวชาญเห็นว่าหลักสูตรและเอกสารประกอบหลักสูตร มีความเหมาะสมน้อยที่สุด

ผู้วิจัยกำหนดเกณฑ์ค่าความเหมาะสมไว้ โดยกำหนดค่าเฉลี่ยแต่ละข้อ ตั้งแต่ 3.50 ขึ้นไป และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน ไม่เกิน 1.00 ถือว่า ประเด็นการพิจารณารายการนั้นเหมาะสมที่จะใช้ประกอบไว้ในเอกสารหลักสูตร และเอกสารประกอบหลักสูตร แต่ถ้าได้ค่าเฉลี่ยต่ำกว่า 3.50 ต้องทำการพิจารณาปรับปรุงให้เหมาะสมมากยิ่งขึ้น (พวงรัตน์ ทวีรัตน์, 2540)

การศึกษานำร่อง (Pilot study) เพื่อพิจารณาความเป็นไปได้

วิธีการศึกษานำร่อง ดำเนินการโดยนำหลักสูตรฝึกอบรมตามแนวคิด Cyber Friendly School Program เพื่อเสริมสร้างความเห็นอกเห็นใจในโลกดิจิทัล สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นที่ผ่านการพิจารณาตรวจสอบจากผู้เชี่ยวชาญมาปรับปรุงแก้ไขเพื่อให้ได้หลักสูตรที่สมบูรณ์ไปทดลองใช้สอนกับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ซึ่งไม่ใช่กลุ่มเป้าหมายเพื่อตรวจสอบดูว่าหลักสูตรและเอกสารประกอบหลักสูตรที่จัดทำขึ้นมีความเป็นไปได้ในการนำไปใช้เพียงใด ตลอดจนศึกษาปัญหาและอุปสรรคระหว่างการใช้หลักสูตรการดำเนินงานมีรายละเอียด ดังนี้

1. คัดเลือกนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษานครสวรรค์ เขต 1 จำนวน 12 คน ที่มีบริบทใกล้เคียงกับโรงเรียนกลุ่มเป้าหมายที่ได้มาด้วยวิธีการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) ที่ไม่ใช่กลุ่มเป้าหมายเข้าร่วมศึกษานำร่อง (Pilot Study)

2. เครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง

2.1 เครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง ได้แก่ หลักสูตรฝึกอบรมตามแนวคิด Cyber Friendly School Program เพื่อเสริมสร้างความเห็นอกเห็นใจในโลกดิจิทัล สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น จำนวน 1 แผนการจัดการเรียนรู้ และเอกสารประกอบหลักสูตรฝึกอบรมที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น

2.2 เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ได้แก่ บันทึกการศึกษานำร่อง

3. การดำเนินการทดลอง

ผู้วิจัยดำเนินการทดลองใช้หลักสูตรตามขั้นตอน ดังนี้

3.1 ดำเนินการทดลองใช้หลักสูตรฝึกอบรมตามแนวคิด Cyber Friendly School Program เพื่อเสริมสร้างความเห็นอกเห็นใจในโลกดิจิทัล สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น จำนวน 3 ชั่วโมง สถานที่ดำเนินการ ณ ห้องเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนอนุบาลโกรกพระ (ประชา-ชนูทิศ) สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษานครสวรรค์ เขต 1 อำเภอโกรกพระ จังหวัดนครสวรรค์ ดำเนินการตามตารางที่กำหนดรวมระยะเวลา 3 ชั่วโมง

3.2 บันทึกข้อมูลจากการศึกษานำร่อง แล้วนำข้อมูลมาวิเคราะห์แล้วสรุปผลการดำเนินการ

ขั้นตอนที่ 2 การทดลองใช้หลักสูตรฝึกอบรมตามแนวคิด Cyber Friendly School Program เพื่อเสริมสร้างความเห็นอกเห็นใจในโลกดิจิทัล สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

การดำเนินการในขั้นตอนนี้เป็นการนำหลักสูตรฝึกอบรมที่ผ่านการสร้างและตรวจสอบคุณภาพ ปรับปรุงแก้ไขจนได้หลักสูตรฝึกอบรมฉบับสมบูรณ์จากขั้นตอนที่ 1 มาทดลองใช้ ซึ่งดำเนินการดังนี้

แหล่งข้อมูล

1. ประชากร ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น อำเภอโกรกพระ จังหวัดนครสวรรค์ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษานครสวรรค์ เขต 1

2. กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนวัดนากลาง โดยวิธีการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) จำนวน 35 คน

เครื่องมือวิจัย

1. แบบวัดความรู้จากแนวคิด Cyber Friendly School Program

2. แบบประเมินตนเองด้านความเห็นอกเห็นใจในโลกดิจิทัล

ขั้นตอนการสร้างเครื่องมือวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยในขั้นตอนนี้ ประกอบด้วยแบบทดสอบความรู้ตามแนวคิด Cyber Friendly School Program โดยมีวิธีการพัฒนาเครื่องมือ ดังนี้

1. แบบวัดความรู้แนวคิดจาก Cyber Friendly School Program ผู้วิจัยดำเนินการดังนี้

1.1 กำหนดจุดประสงค์ในการพัฒนาแบบทดสอบ โดยเป็นแบบทดสอบสำหรับผู้เรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น สร้างขึ้นตามจุดประสงค์การเรียนรู้เพื่อวัดความรู้ความเข้าใจตามเนื้อหาของหลักสูตรฝึกอบรมตามแนวคิด Cyber Friendly School Program เพื่อเสริมสร้างความเห็นอกเห็นใจในโลกดิจิทัล สำหรับใช้ทดสอบนักเรียนก่อนและหลังการทดลอง

1.2 กำหนดกรอบเนื้อหาของแบบทดสอบ โดยดำเนินการดังนี้

1.2.1 ศึกษาเป้าหมายของหลักสูตรฝึกอบรมตามแนวคิด Cyber Friendly School Program เพื่อเสริมสร้างความเห็นอกเห็นใจในโลกดิจิทัล สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น จุดประสงค์การเรียนรู้ ขอบข่ายลำดับประสบการณ์การเรียนรู้ และเนื้อหาสาระของหลักสูตร

1.2.2 ศึกษาแนวคิดและวิธีการสร้างแบบทดสอบ

1.2.3 จัดทำตารางวิเคราะห์โครงสร้างของแบบทดสอบตามผลการเรียนรู้ และสร้างข้อสอบปรนัย 4 ตัวเลือก ตามจุดประสงค์การเรียนรู้ ดังนี้

ตาราง 3 แสดงการออกแบบวัดความรู้ความจากแนวคิด Cyber Friendly School Program

องค์ประกอบของ แนวคิด Cyber Friendly School Program	ระดับพฤติกรรม					
	ความ จำ	ความ เข้าใจ	การนำ ไปใช้	วิเคราะห์	สังเคราะห์	ประเมิน ค่า
Contexts: บริบทของการใช้โซเชียลเน็ตเวิร์ค?						
1) หลักการใช้ เครือข่ายโซเชียลที่ ปลอดภัย	-	-	2(1)	-	-	4(2)
2) ความเสี่ยงที่เกิดขึ้น จากการเข้าถึงการ สื่อสารชนิดต่างๆใน โลกออนไลน์	-	-	-	2(1)	-	4(2)
Contacts: การติดต่อสื่อสารในโลกดิจิทัล						
1) วิเคราะห์ความ ถูกต้องของข้อมูลก่อน ตัดสินใจเชื่อ	-	-	-	4(2)	-	2(1)
2) ระบุเบี่ยงมารยาท ทางอินเทอร์เน็ต	-	-	-	2(1)	-	4(2)

องค์ประกอบของ แนวคิด Cyber Friendly School Program	ระดับพฤติกรรม					
	ความ จำ	ความ เข้าใจ	การนำ ไปใช้	วิเคราะห์	สังเคราะห์	ประเมิน ค่า
Confidentiality: ความปลอดภัยแห่งศตวรรษที่ 21						
1) ร่องรอยดิจิทัลและ ผลกระทบที่จะเกิด ขึ้นกับบุคคลและสังคม	2(1)	-	2(1)	2(1)	-	-
2) การสร้างร่องรอย ดิจิทัลที่ดีที่แสดงถึง ความรับผิดชอบและใส่ ใจต่อตนเองและสังคม	-	-	2(1)	2(1)	-	2(1)
Conduct: “ประตูที่เราเลือกเองได้ว่า อยากรจะเข้าไปพบกับอะไร”						
1) วิธีการกำหนดอัต ลักษณ์ของตนเองใน โลกดิจิทัล และ ผลกระทบที่จะเกิดขึ้น ทั้งทางบวกและทางลบ	-	-	2(1)	2(1)	-	-
2) การมีความ รับผิดชอบต่อในโลก ออนไลน์ได้	-	2(1)	2(1)	2(1)	-	2(1)
Content: นักเรียน จะรับมือกับการถูกกลั่นแกล้งในโลกดิจิทัลอย่างไร						
1) ปัญหาการคุกคาม ทางไซเบอร์ใน ชีวิตประจำวัน	-	-	-	4(2)	-	2(1)
2) เหตุการณ์การ ระรานทางไซเบอร์	-	2(1)	2(1)	2(1)	-	-
รวม	2(1)	4(2)	12(6)	22(11)	-	20(10)
60 (30)						

ผู้วิจัยได้ดำเนินการออกข้อสอบเป็น 2 เท้าจากองค์ประกอบของแนวคิด Cyber Friendly School Program ทั้งหมดจำนวน 60 ข้อ ซึ่งในการวิจัยครั้งนี้ได้คัดเลือกเป็นแบบทดสอบฉบับจริงจำนวน 30 ข้อ ใช้เวลาในการทดสอบ 40 นาที

1.2.4 ผู้วิจัยจัดทำแบบทดสอบความรู้จากแนวคิด Cyber Friendly School Program เป็นแบบชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ มีการให้คะแนนในลักษณะตอบผิดหรือไม่ตอบได้ 0 คะแนน ตอบถูกได้ 1 คะแนน

1.3 ตรวจสอบคุณภาพของแบบทดสอบ ดำเนินการดังนี้

1.3.1 นำแบบทดสอบที่สร้างขึ้นเสนออาจารย์ที่ปรึกษาเพื่อขอคำแนะนำแก้ไขในส่วนที่ยังบกพร่อง แล้วนำมาปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอนั้น

1.3.2 นำแบบทดสอบที่สร้างขึ้นให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 คน (ดังปรากฏนามในภาคผนวก ก) ตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา (Content validity) โดยพิจารณาลักษณะการใช้คำถามการใช้ภาษาที่ถูกต้องและพิจารณาความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับจุดประสงค์ (บุญชม ศรีสะอาด, 2553) โดยการหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of item objective congruence) ใช้เกณฑ์พิจารณาค่า IOC ตั้งแต่ 0.50 ขึ้นไปถือว่าแบบทดสอบมีความตรงสามารถนำไปใช้ได้ ปรากฏว่าข้อสอบผ่านเกณฑ์ที่กำหนดจำนวน 48 ข้อ จาก 60 ข้อ โดยมีค่า IOC ตั้งแต่ 0.50 ขึ้นไป ซึ่งแบบทดสอบมีค่าดัชนีความสอดคล้องอยู่ที่ 0.60- 1.00 ถือว่าเป็นข้อสอบที่มีความตรงสามารถนำไปใช้ได้ ซึ่งคำนวณได้จากสูตรดังนี้

$$IOC = \frac{\sum R}{N}$$

เมื่อ	IOC	หมายถึง	ดัชนีความสอดคล้อง
$\sum R$		หมายถึง	ผลรวมคะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ
N		หมายถึง	จำนวนผู้เชี่ยวชาญ

ผลการประเมินของผู้เชี่ยวชาญแต่ละคน นำมาแปลงเป็นคะแนนได้ ดังนี้

มีความเห็นว่า	สอดคล้อง	กำหนดคะแนนเป็น +1
มีความเห็นว่า	ไม่แน่ใจ	กำหนดคะแนนเป็น 0
มีความเห็นว่า	ไม่สอดคล้อง	กำหนดคะแนนเป็น -1

ปรากฏว่าข้อสอบผ่านเกณฑ์ที่กำหนดจำนวน 48 ข้อ โดยมีค่า IOC ตั้งแต่ 0.50 ขึ้นไป ซึ่งแบบทดสอบมีค่าดัชนีความสอดคล้องอยู่ที่ 0.60- 1.00 ถือว่าเป็นข้อสอบที่มีความตรง

1.3.3 นำแบบทดสอบมาวิเคราะห์หาค่าความยากง่ายและค่าอำนาจจำแนกที่มีการกำหนดเกณฑ์ความยากง่ายระหว่าง 0.20-0.80 และอำนาจจำแนกตั้งแต่ 0.20 ขึ้นไป พบว่าแบบทดสอบ ที่คัดเลือกไว้มีค่าความยากง่าย (P) 0.20-0.80 และค่าอำนาจจำแนก (B) 0.21-0.90 จากนั้นคัดเลือกข้อสอบที่มีคุณภาพเป็นไปตามเกณฑ์และมีคุณภาพดี ครอบคลุมกับจุดประสงค์การเรียนรู้ จำนวน 30 ข้อ

1.3.4 นำข้อสอบที่คัดเลือกไว้ในข้อ 2 มาวิเคราะห์หาค่าความเชื่อมั่นทั้งฉบับ (reliability) โดยใช้สูตรคำนวณตามวิธีของ Lovett

1.3.5 จัดทำแบบทดสอบความรู้จากแนวคิด Cyber Friendly School Program ฉบับสมบูรณ์เพื่อนำไปเก็บข้อมูลในการวิจัยต่อไป

2. แบบประเมินความเห็นอกเห็นใจในโลกดิจิทัล

ผู้วิจัยดำเนินการสร้างแบบประเมินความเห็นอกเห็นใจในโลกดิจิทัล โดยมีขั้นตอนตามลำดับต่อไปนี้

2.1 ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความเห็นอกเห็นใจในโลกดิจิทัล (Digital Empathy) เพื่อกำหนดประเด็นการประเมินซึ่งประกอบด้วย 1) ความเห็นอกเห็นใจด้านความคิด (Cognitive Empathy) 2) ความเห็นอกเห็นใจด้านอารมณ์ (Affective Empathy) 3) ความเห็นอกเห็นใจด้านพฤติกรรม (Behavioral Empathy)

2.2 สร้างเกณฑ์ประเมินความเห็นอกเห็นใจในโลกดิจิทัล โดยกำหนดลักษณะของแบบสอบถามเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับตามวิธีของลิเคิร์ต (Likert) กำหนดให้มีข้อความทางบวกและข้อความทางลบ โดยมีเกณฑ์การให้คะแนน ดังนี้

ข้อความทางบวก หรือ (+)

- ให้ค่าคะแนน 5 หมายถึง นักเรียนมีความเห็นอกเห็นใจในโลกดิจิทัลในระดับมากที่สุด
- ให้ค่าคะแนน 4 หมายถึง นักเรียนมีความเห็นอกเห็นใจในโลกดิจิทัลในระดับมาก
- ให้ค่าคะแนน 3 หมายถึง นักเรียนมีความเห็นอกเห็นใจในโลกดิจิทัลในระดับปานกลาง
- ให้ค่าคะแนน 2 หมายถึง นักเรียนมีความเห็นอกเห็นใจในโลกดิจิทัลในระดับน้อย
- ให้ค่าคะแนน 1 หมายถึง นักเรียนมีความเห็นอกเห็นใจในโลกดิจิทัลในระดับน้อยที่สุด

ข้อความทางลบ หรือ (-)

- ให้ค่าคะแนน 1 หมายถึง นักเรียนมีความเห็นอกเห็นใจในโลกดิจิทัลในระดับมากที่สุด
- ให้ค่าคะแนน 2 หมายถึง นักเรียนมีความเห็นอกเห็นใจในโลกดิจิทัลในระดับมาก
- ให้ค่าคะแนน 3 หมายถึง นักเรียนมีความเห็นอกเห็นใจในโลกดิจิทัลในระดับปานกลาง
- ให้ค่าคะแนน 4 หมายถึง นักเรียนมีความเห็นอกเห็นใจในโลกดิจิทัลในระดับน้อย
- ให้ค่าคะแนน 5 หมายถึง นักเรียนมีความเห็นอกเห็นใจในโลกดิจิทัลในระดับน้อยที่สุด

2.3 นำแบบประเมินความเห็นอกเห็นใจในโลกดิจิทัลบ่งชี้ไปให้อาจารย์ที่ปรึกษา ตรวจสอบความครอบคลุม ความเหมาะสม และความตรงกับนิยามศัพท์เฉพาะและแก้ไข ตามข้อเสนอแนะของอาจารย์ที่ปรึกษา

2.4 นำแบบประเมินความเห็นอกเห็นใจในโลกดิจิทัล ไปให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 คน ตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content validity) ตรวจสอบความสอดคล้องระหว่างเกณฑ์ ในการประเมินกับระดับคะแนนและภาษาที่ใช้ โดยการหาค่าความสอดคล้อง (IOC) โดยพิจารณา คัดเลือกข้อคำถามที่มีค่าตั้งแต่ 0.50 ขึ้นไป ซึ่งค่าดัชนีความสอดคล้องในการวิจัยครั้งนี้อยู่ระหว่าง 0.60-1.00

2.5 นำแบบประเมินความเห็นอกเห็นใจในโลกดิจิทัลที่ปรับปรุงแก้ไขแล้ว ตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญไปจัดทำฉบับสมบูรณ์เพื่อนำไปเก็บข้อมูลในการวิจัยต่อไป

3. การเก็บรวบรวมข้อมูล

ในการทดลองใช้หลักสูตรที่พัฒนาขึ้น ผู้วิจัยดำเนินการตามขั้นตอนดังต่อไปนี้

3.1 การออกแบบการทดลอง

การทดลองใช้หลักสูตรฝึกอบรมตามแนวคิด Cyber Friendly School Program เพื่อเสริมสร้างความเห็นอกเห็นใจในโลกดิจิทัล สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นกับ กลุ่มเป้าหมาย ใช้แบบแผนการวิจัย 1 ประเภท ได้แก่ การศึกษากลุ่มเดียวก่อนและหลังการทดลอง (One-Group Pretest-Posttest Design) ใช้เสริมสร้างความเห็นอกเห็นใจในโลกดิจิทัลกับนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นก่อนและหลังการเรียนรู้จำนวน 5 แผนการจัดการเรียนรู้ ได้แก่

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 Contexts: บริบทของการใช้โซเชียลเน็ตเวิร์ค

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 Contacts: การติดต่อสื่อสารในโลกดิจิทัล

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 Confidentiality: ความปลอดภัยแห่งศตวรรษที่ 21

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 Conduct: “ประตูที่เราเลือกเองได้..อยากจะทำอะไรกับอะไร”

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5 Content: นักเรียน จะรับมือกับการถูกกลั่นแกล้งในโลก ดิจิทัลอย่างไร?

ตาราง 4 แสดงแบบแผนการวิจัย ศึกษากลุ่มเดียววัดก่อนและหลังการทดลอง

การทดสอบก่อนการทดลอง	ตัวแปรจัดกระทำ	การทดสอบหลังการทดลอง
T ₁	X	T ₂

T₁ หมายถึง ทดสอบความรู้จากแนวคิด Cyber Friendly School Program และ ความเห็นอกเห็นใจในโลกดิจิทัลก่อนการทดลองใช้หลักสูตรฝึกอบรมตามแนวคิด Cyber Friendly School Program สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

X หมายถึง การทดลองใช้หลักสูตรฝึกอบรมตามแนวคิด Cyber Friendly School Program สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

T₂ หมายถึง ทดสอบความรู้จากแนวคิด Cyber Friendly School Program และ ความเห็นอกเห็นใจในโลกดิจิทัลหลังการทดลองใช้หลักสูตรฝึกอบรมตามแนวคิด Cyber Friendly School Program สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

3.2 วิธีดำเนินการวิจัย มีขั้นตอน ดังนี้

3.2.1 เลือกกลุ่มเป้าหมาย ผู้วิจัยกำหนดกลุ่มเป้าหมายโดยการเลือกแบบเจาะจง (Purposive sampling) ซึ่งมีเกณฑ์การเลือกกลุ่มเป้าหมาย ดังนี้

- 1) นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ที่ยินดีให้ความร่วมมือในการทดลองใช้หลักสูตรฝึกอบรม
- 2) โรงเรียนขยายโอกาส สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา นครสวรรค์ เขต 1

จากเกณฑ์ในการเลือกกลุ่มเป้าหมายดังกล่าว ได้กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 35 คน ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 โรงเรียนวัดนากลาง อำเภอโกรกพระ สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา นครสวรรค์ เขต 1 ซึ่งผู้อำนวยการโรงเรียนยินดีจัดสรรเวลาสำหรับการทดลองใช้หลักสูตรฝึกอบรมโดยให้จัดการเรียนรู้เป็นเวลา 2 วัน ตั้งแต่เวลา 08.30-15.30 น.

3.2.2 นำหลักสูตรฝึกอบรมที่พัฒนาขึ้นไปใช้จัดการเรียนการสอนให้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยดำเนินการทดลองจัดการเรียนรู้ตามหลักสูตรฝึกอบรม จำนวน 10 ชั่วโมง ปฐมนิเทศทำแบบวัดความรู้และแบบวัดความเห็นอกเห็นใจในโลกดิจิทัลก่อนเรียนและหลังเรียน 2 ชั่วโมง ซึ่งผู้วิจัยเป็นผู้จัดการเรียนรู้ตามแผนการจัดการเรียนรู้ด้วยตนเอง โดยดำเนินการดังนี้

1) ดำเนินการจัดการเรียนรู้ในหลักสูตรฝึกอบรมตามแผนการจัดการเรียนรู้ จำนวน 5 หน่วยการเรียนรู้ หลักการออกแบบและพัฒนาหน่วยการเรียนรู้มาจากการจัดขอบข่ายและลำดับประสบการณ์การเรียนรู้ของหลักสูตรฝึกอบรมตามแนวคิด Cyber Friendly School Program สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ที่เน้นการเสริมสร้างความเห็นอกเห็นใจในโลกดิจิทัล ที่มีเป้าหมายเพื่อลดอันตรายของนักเรียนผ่าน “5Cs” ซึ่งประกอบไปด้วย 1) Contexts: บริบทของการใช้โซเชียลเน็ตเวิร์คที่ปลอดภัยจากความเสียหายในโลกไซเบอร์ 2) Contacts: การติดต่อสื่อสารในโลกดิจิทัลอย่างมีจริยธรรมรู้จักการเข้าอกเข้าใจและเห็นอกเห็นใจ 3) Confidentiality: ความปลอดภัยแห่งศตวรรษที่ 21 ซึ่งความปลอดภัยออนไลน์นั้นแยกไม่ออกจากความเป็นส่วนตัว และต้องพิจารณาควบคู่กันเสมอ 4) Conduct: “ประตูที่เราเลือกเองได้ว่า อยากจะเข้าไปพบกับอะไร” แม้อินเทอร์เน็ตจะถูกมองว่าเป็นพื้นที่ที่เต็มไปด้วยความโหดร้ายแต่อินเทอร์เน็ตก็เป็นเครื่องมือแพร่ขยายความดีด้วยเช่นกัน และ 5) Content: นักเรียนจะรับมือกับการถูกกลั่นแกล้งในโลกดิจิทัลอย่างไร? รวมถึงการรู้จักกับสิทธิ ความรับผิดชอบ ช่วยกันสร้างจิตสำนึกและจริยธรรมในการอยู่ร่วมกันในโลกยุคใหม่

2) จัดการเรียนรู้ตามหลักสูตรซึ่งกำหนดให้เรียนในเวลาเรียนจำนวน 2 วัน เป็นระยะเวลา 12 ชั่วโมง เป็นการจัดการเรียนรู้ 5 แผนการจัดการเรียนรู้ ดังนี้

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 Contexts: บริบทของการใช้โซเชียลเน็ตเวิร์ค

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 Contacts: การติดต่อสื่อสารในโลกดิจิทัล

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 Confidentiality: ความปลอดภัยแห่งศตวรรษที่ 21

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 Conduct: “ประตูที่เราเลือกเองได้ว่า..อยากเข้าไปพบกับอะไร”

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5 Content: นักเรียน จะรับมือกับการถูกกลั่นแกล้งในโลกดิจิทัลอย่างไร?

หลังการจัดการเรียนรู้สำหรับหน่วยการเรียนรู้ที่ 1 - 5 ผู้วิจัยทดสอบความรู้และทัศนคตินักเรียนโดยใช้ 1) แบบวัดความรู้ตามแนวคิด Cyber Friendly School Program 2) แบบประเมินความเห็นอกเห็นใจในโลกดิจิทัล (Digital Empathy) ซึ่งมีองค์ประกอบ 3 ด้าน ได้แก่ 2.1 ความเห็นอกเห็นใจด้านความคิด (Cognitive Empathy) 2.2 ความเห็นอกเห็นใจด้านอารมณ์ (Affective Empathy) 2.3 ความเห็นอกเห็นใจด้านพฤติกรรม (Behavioral Empathy) และแบบประเมินความคิดเห็นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นที่มีต่อหลักสูตรฝึกอบรม

การวิเคราะห์ข้อมูล

1. การเปรียบเทียบความรู้ตามแนวคิด Cyber Friendly School Program ก่อนเรียนและหลังเรียน โดยใช้สถิติ t-test Dependent

2. นำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์หาค่าเฉลี่ย ค่าสถิติทดสอบที และระดับนัยสำคัญทางสถิติ กับคะแนนความรู้ตามแนวคิด Cyber Friendly School Program ก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียน และการวิเคราะห์เนื้อหา (Content analysis)

3. เปรียบเทียบคะแนนความเห็นอกเห็นใจในโลกจากแบบสอบถามมาวิเคราะห์หาค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน นำผลมาแปลความหมายเทียบกับเกณฑ์ ดังนี้

ข้อความทางบวก หรือ (+)

ให้ค่าคะแนน 5 หมายถึง นักเรียนมีความเห็นอกเห็นใจในโลกดิจิทัลเห็นในระดับมากที่สุด

ให้ค่าคะแนน 4 หมายถึง นักเรียนมีความเห็นอกเห็นใจในโลกดิจิทัลในระดับมาก

ให้ค่าคะแนน 3 หมายถึง นักเรียนมีความเห็นอกเห็นใจในโลกดิจิทัลในระดับปานกลาง

ให้ค่าคะแนน 2 หมายถึง นักเรียนมีความเห็นอกเห็นใจในโลกดิจิทัลในระดับน้อย

ให้ค่าคะแนน 1 หมายถึง นักเรียนมีความเห็นอกเห็นใจในโลกดิจิทัลในระดับน้อยที่สุด

ข้อความทางลบ หรือ (-)

ให้ค่าคะแนน 1 หมายถึง นักเรียนมีความเห็นอกเห็นใจในโลกดิจิทัลในระดับมากที่สุด

ให้ค่าคะแนน 2 หมายถึง นักเรียนมีความเห็นอกเห็นใจในโลกดิจิทัลในระดับมาก

ให้ค่าคะแนน 3 หมายถึง นักเรียนมีความเห็นอกเห็นใจในโลกดิจิทัลเห็นในระดับปานกลาง

ให้ค่าคะแนน 4 หมายถึง นักเรียนมีความเห็นอกเห็นใจในโลกดิจิทัลเห็นในระดับน้อย

ให้ค่าคะแนน 5 หมายถึง นักเรียนมีความเห็นอกเห็นใจในโลกดิจิทัลเห็นในระดับน้อยที่สุด

การแปลความหมายของแบบสอบถามที่เป็นมาตราส่วนประมาณค่าโดยเทียบกับเกณฑ์ที่กำหนด (บุญชม ศรีสะอาด, 2553) ดังนี้

ค่าเฉลี่ย 4.50 - 5.00 หมายถึง นักเรียนมีความเห็นอกเห็นใจในโลกดิจิทัลในระดับมากที่สุด

ค่าเฉลี่ย 3.50 - 4.49 หมายถึง นักเรียนมีความเห็นอกเห็นใจในโลกดิจิทัลในระดับมาก

ค่าเฉลี่ย 2.50 - 3.49 หมายถึง นักเรียนมีความเห็นอกเห็นใจในโลกดิจิทัลในระดับปานกลาง

ค่าเฉลี่ย 1.50 - 2.49 หมายถึง นักเรียนมีความเห็นอกเห็นใจในโลกดิจิทัลในระดับน้อย

ค่าเฉลี่ย 1.00 - 1.49 หมายถึง นักเรียนมีความเห็นอกเห็นใจในโลกดิจิทัลในระดับน้อยที่สุด

4. วิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับความคิดเห็นที่ได้จากแบบสอบถาม และนำผลมาวิเคราะห์หาค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการวิเคราะห์เนื้อหา (Content analysis)

ขั้นตอนที่ 3 การประเมินความคิดเห็นต่อหลักสูตรฝึกอบรมตามแนวคิด Cyber Friendly School Program เพื่อเสริมสร้างความเห็นอกเห็นใจในโลกดิจิทัล สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

แหล่งข้อมูล

นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนวัดนากลาง อำเภอโกรกพระ จังหวัดนครสวรรค์ ที่เป็นกลุ่มทดลอง จำนวน 35 คน

เครื่องมือวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลสำหรับการประเมินหลักสูตรภายหลังการใช้หลักสูตรฝึกอบรม ได้แก่ แบบสอบถามความคิดเห็นต่อหลักสูตรฝึกอบรมตามแนวคิด Cyber Friendly School Program เพื่อเสริมสร้างความเห็นอกเห็นใจในโลกดิจิทัล สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น เป็นแบบสอบถามแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ มีรายละเอียด ดังนี้

1. แบบสอบถามฉบับที่ 1 สำหรับนักเรียนมี 2 ตอน จำนวน 15 ข้อ ดังนี้
 - ตอนที่ 1 แบบสอบถามความคิดเห็นต่อการดำเนินการใช้หลักสูตร
 - ตอนที่ 2 ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะเกี่ยวกับการนำหลักสูตรไปปฏิบัติ

ขั้นตอนการสร้างเครื่องมือวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการประเมินหลักสูตรฝึกอบรมตามแนวคิด Cyber Friendly School Program เพื่อเสริมสร้างความเห็นอกเห็นใจในโลกดิจิทัล สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ดำเนินการสร้าง ดังนี้

1. ศึกษาทฤษฎี เอกสาร ตำราและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเพื่อกำหนดกรอบแนวคิดในการประเมิน และกำหนดลักษณะของแบบสอบถามเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับตามวิธีของลิเคิร์ต (Likert)
2. สร้างแบบสอบถามที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลตามกรอบแนวคิดการประเมินหลักสูตรฝึกอบรม
3. นำแบบสอบถามที่สร้างขึ้นไปให้อาจารย์ที่ปรึกษาตรวจสอบความเหมาะสมและความตรงของข้อคำถาม
4. ปรับปรุงแก้ไขแบบสอบถามตามคำแนะนำของอาจารย์ที่ปรึกษา จัดทำเป็นแบบสอบถามฉบับสมบูรณ์ เพื่อนำไปเก็บรวบรวมข้อมูล

การเก็บรวบรวมข้อมูล

สอบถามความคิดเห็นต่อการดำเนินการใช้หลักสูตรฝึกอบรมตามแนวคิด Cyber Friendly School Program เพื่อเสริมสร้างความเห็นอกเห็นใจในโลกดิจิทัล สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา

ตอนต้น ด้วยแบบสอบถามความคิดเห็นต่อหลักสูตรฝึกอบรมตามแนวคิด Cyber Friendly School Program เพื่อเสริมสร้างความเห็นอกเห็นใจในโลกดิจิทัล สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

การวิเคราะห์ข้อมูล

1. วิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับความคิดเห็นต่อการดำเนินการใช้หลักสูตรฝึกอบรมของนักเรียนที่ได้จากแบบสอบถามมาวิเคราะห์หาค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน นำผลมาแปลความหมายเทียบกับเกณฑ์ ดังนี้

ให้ค่าคะแนน 5 หมายถึง	นักเรียนมีความคิดเห็นในระดับมากที่สุด
ให้ค่าคะแนน 4 หมายถึง	นักเรียนมีความคิดเห็นในระดับมาก
ให้ค่าคะแนน 3 หมายถึง	นักเรียนมีความคิดเห็นในระดับปานกลาง
ให้ค่าคะแนน 2 หมายถึง	นักเรียนมีความคิดเห็นในระดับใจน้อย
ให้ค่าคะแนน 1 หมายถึง	นักเรียนมีความคิดเห็นในระดับน้อยที่สุด

การแปลความหมายของแบบสอบถามที่เป็นมาตราส่วนประมาณค่าโดยเทียบกับเกณฑ์ที่กำหนด (บุญชม ศรีสะอาด, 2553, หน้า 77-78) ดังนี้

ค่าเฉลี่ย 4.50 - 5.00 หมายถึง	นักเรียนมีความคิดเห็นในระดับมากที่สุด
ค่าเฉลี่ย 3.50 - 4.49 หมายถึง	นักเรียนมีความคิดเห็นในระดับมาก
ค่าเฉลี่ย 2.50 - 3.49 หมายถึง	นักเรียนมีความคิดเห็นในระดับปานกลาง
ค่าเฉลี่ย 1.50 - 2.49 หมายถึง	นักเรียนมีความคิดเห็นในระดับน้อย
ค่าเฉลี่ย 1.00 - 1.49 หมายถึง	นักเรียนมีความคิดเห็นในระดับน้อยที่สุด

2. วิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับความคิดเห็นที่ได้จากแบบสอบถาม และนำผลมาวิเคราะห์หาค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการวิเคราะห์เนื้อหา (Content analysis)

สถิติที่ใช้การวิเคราะห์ข้อมูล

1. สถิติที่ใช้ในการตรวจสอบความเหมาะสมของหลักสูตรฝึกอบรมตามแนวคิด Cyber Friendly School Program เพื่อเสริมสร้างความเห็นอกเห็นใจในโลกดิจิทัลสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ผู้วิจัยใช้สูตรต่อไปนี้

1.1 ค่าเฉลี่ย (Arithmetic Mean) (บุญชม ศรีสะอาด, 2545)

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{N}$$

เมื่อ	\bar{X}	แทน	ค่าเฉลี่ย
	$\sum X$	แทน	ผลรวมของข้อมูลทั้งหมด
	N	แทน	จำนวนข้อมูลทั้งหมด

1.2 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation: S.D.) (บุญชม ศรีสะอาด, 2545)

$$S.D. = \frac{\sqrt{N \sum X^2 - (\sum X)^2}}{N(N-1)}$$

เมื่อ	S.D.	แทน	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน
	$\sum X^2$	แทน	ผลรวมของคะแนนยกกำลังสอง
	$(\sum X)^2$	แทน	กำลังสองของคะแนนรวม
	N	แทน	จำนวนข้อมูลทั้งหมด

2. สถิติที่ใช้ในการตรวจสอบคุณภาพของหลักสูตรฝึกอบรมตามแนวคิด Cyber Friendly School Program เพื่อเสริมสร้างความเห็นอกเห็นใจในโลกดิจิทัลสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ผู้วิจัยใช้สูตรดังนี้

2.1 การหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของแบบวัดความรู้จากแนวคิด Cyber Friendly School Program และแบบประเมินความเห็นอกเห็นใจในโลกดิจิทัล (บุญชม ศรีสะอาด, 2545) ดังนี้

$$IOC = \frac{\sum x}{N}$$

เมื่อ	IOC	แทน	ความสอดคล้อง
	$\sum x$	แทน	ผลรวมของคะแนนความคิดของผู้เชี่ยวชาญ
	N	แทน	จำนวนผู้เชี่ยวชาญทั้งหมด

2.2 ค่าความเชื่อมั่นระหว่างกรรมการ (Inter-rater Reliability) โดยใช้สูตร ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ (Pearson Correlation) หา

$$r = \frac{\sum(x_i - \bar{x})(y_i - \bar{y})}{\sqrt{\sum(x_i - \bar{x})^2 \sum(y_i - \bar{y})^2}}$$

เมื่อ	r	แทน	ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์
	X _i	แทน	ค่าตัวแปร x ณ ชุดข้อมูลที่ i
	\bar{X}	แทน	ค่าเฉลี่ยของตัวแปร x
	y _i	แทน	ค่าตัวแปร y ณ ชุดข้อมูลที่ i
	\bar{y}	แทน	ค่าเฉลี่ยของตัวแปร y

3. สถิติที่ใช้ในการเปรียบเทียบแบบวัดความรู้จากแนวคิด Cyber Friendly School Program และแบบประเมินความเห็นอกเห็นใจในโลกดิจิทัลก่อนและหลังเรียนด้วยหลักสูตรฝึกอบรมตามแนวคิด Cyber Friendly School Program ผู้วิจัยใช้สูตร t-test Dependent (บุญชม ศรีสะอาด, 2545)

$$t = \frac{\sum D}{\sqrt{\frac{n \sum D^2 - (\sum D)^2}{n-1}}}$$

เมื่อ	t	แทน	ค่าสถิติที่ใช้เปรียบเทียบค่าวิกฤตเพื่อทราบความมีนัยสำคัญ
	D	แทน	ความแตกต่างของคะแนนแต่ละคู่
	n	แทน	จำนวนคู่ของคะแนนหรือจำนวนกลุ่มตัวอย่าง

บทที่ 4

ผลการวิจัย

ผลการวิจัยเรื่อง การพัฒนาหลักสูตรฝึกอบรมตามแนวคิด Cyber Friendly School Program เพื่อเสริมสร้างความเห็นอกเห็นใจในโลกดิจิทัล สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ซึ่งผู้วิจัยได้นำเสนอผลการวิจัยเป็น 3 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 ผลการสร้างและตรวจสอบคุณภาพหลักสูตรฝึกอบรมตามแนวคิด Cyber Friendly School Program เพื่อเสริมสร้างความเห็นอกเห็นใจในโลกดิจิทัล สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

ขั้นตอนที่ 2 ผลการทดลองใช้หลักสูตรฝึกอบรมตามแนวคิด Cyber Friendly School Program เพื่อเสริมสร้างความเห็นอกเห็นใจในโลกดิจิทัล สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

ขั้นตอนที่ 3 ผลการประเมินความคิดเห็นที่มีต่อการดำเนินการใช้หลักสูตรฝึกอบรมตามแนวคิด Cyber Friendly School Program เพื่อเสริมสร้างความเห็นอกเห็นใจในโลกดิจิทัล สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

ผลการสร้างและตรวจสอบคุณภาพหลักสูตรฝึกอบรมตามแนวคิด Cyber Friendly School Program เพื่อเสริมสร้างความเห็นอกเห็นใจในโลกดิจิทัล สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ผู้วิจัยนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลเป็น 2 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ผลการสร้างหลักสูตรฝึกอบรมตามแนวคิด Cyber Friendly School Program เพื่อเสริมสร้างความเห็นอกเห็นใจในโลกดิจิทัล สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

ตอนที่ 2 ผลการสอบคุณภาพเอกสารหลักสูตรฝึกอบรมและเอกสารประกอบการฝึกอบรมตามแนวคิด Cyber Friendly School Program เพื่อเสริมสร้างความเห็นอกเห็นใจในโลกดิจิทัล สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

ตอนที่ 1 ผลการสร้างหลักสูตรฝึกอบรมตามแนวคิด Cyber Friendly School Program เพื่อเสริมสร้างความเห็นอกเห็นใจในโลกดิจิทัล สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

หลักสูตรฝึกอบรมตามแนวคิด Cyber Friendly School Program เพื่อเสริมสร้างความเห็นอกเห็นใจในโลกดิจิทัล สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ประกอบด้วย

- 1) หลักการของหลักสูตรฝึกอบรม
- 2) จุดมุ่งหมายของหลักสูตรฝึกอบรม
- 3) คำอธิบายรายวิชาหลักสูตรฝึกอบรม
- 4) โครงสร้างหลักสูตรฝึกอบรม
- 5) แนวการจัดกิจกรรมการฝึกอบรม
- 6) แนวทางการวัดและประเมินผล และ
- 7) สื่อการเรียนรู้ ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

หลักสูตรฝึกอบรมตามแนวคิด Cyber Friendly School Program เพื่อเสริมสร้างความเห็นอกเห็นใจในโลกดิจิทัลสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

1. หลักการของหลักสูตรฝึกอบรม

แนวคิด Cyber Friendly School Program หรือ CFSP ซึ่งเป็นโปรแกรมที่ร่วมกันพัฒนา ระหว่าง The University of Western Australia, Edith Cowan University, Finders University และ Curtin University of Technology นอกจากนี้ยังได้รับการสนับสนุนจาก Western Australia Health Promotion Foundation เพื่อแก้ปัญหาการถูกระรานทางไซเบอร์ของเยาวชนในประเทศออสเตรเลียซึ่งถือว่าเป็นปัญหาด้านสุขภาพจิตในระดับประเทศ ในช่วงปี 2550 – 2553 โดยมีโรงเรียนต่าง ๆ มากกว่า 35 โรงเรียน ส่งนักเรียนช่วงอายุ 13-14 ปี กว่า 3,000 คนเข้าร่วม ซึ่งสามารถช่วยลดสถิติการเกิดการถูกระรานทางไซเบอร์ในประเทศลงได้ สำนักงานกองทุนส่งเสริมสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพได้กล่าวไว้ว่าความเห็นอกเห็นใจในโลกดิจิทัล เป็นทักษะที่ช่วยให้เราใช้เทคโนโลยีอย่างมีจริยธรรม รู้จักการสื่อสารและมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นด้วยมารยาทอันดี รู้จักเอาใจเขามาใส่ใจเราโดยเข้าอกเข้าใจและเห็นอกเห็นใจผู้ที่มีความแตกต่างจากเราไม่เพิกเฉยเมื่อเห็นผู้อื่นได้รับการปฏิบัติอย่างไม่ถูกต้องในสังคม และมีส่วนร่วมในการสร้างสรรค์สังคมให้ดีขึ้น ซึ่งการจัดหลักสูตรฝึกอบรมตามแนวคิด Cyber Friendly School Program หรือ CFSP เพื่อพัฒนาผู้เรียนให้เกิดความเห็นอกเห็นใจในโลกดิจิทัลขณะใช้โซเชียลมีเดีย ก็จะช่วยแก้ปัญหาการถูกระรานทางไซเบอร์ในนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นลงได้

2. จุดมุ่งหมายของหลักสูตรฝึกอบรม เพื่อพัฒนาให้นักเรียน (2.1) มีภูมิคุ้มกัน การถูกระรานทางไซเบอร์ (2.2) มีความรู้ ความเข้าใจในการใช้เครือข่ายโซเชียลที่ถูกต้องและปลอดภัย ได้ (2.3) เสริมสร้างความเห็นอกเห็นใจในโลกดิจิทัล

3. คำอธิบายรายวิชาหลักสูตรฝึกอบรม (ระยะเวลา 12 ชั่วโมง)

ศึกษา อธิบาย แก้ปัญหา วิเคราะห์หลักการใช้เครือข่ายโซเชียลที่ปลอดภัย การเข้าถึง การสื่อสารชนิดต่างๆในโลกออนไลน์ได้อย่างปราศจากความเสี่ยง การควบคุมพฤติกรรม การใช้โซเชียลมีเดียผ่านกรณีศึกษา มารยาททางอินเทอร์เน็ต การเลือกใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างไรให้เกิดการปฏิสัมพันธ์ที่ดี การรักษาร่องรอย ความเป็นส่วนตัว สมรรถนะสังคม รวมถึงป้องกันการถูกคุกคามความเป็นส่วนตัวในโลกดิจิทัล อัตลักษณ์ดิจิทัลกับตัวตนที่แท้จริง ความรับผิดชอบในโลกออนไลน์ ทักษะการใช้เทคโนโลยีอย่างมีจริยธรรม การสร้างความตระหนักรู้ด้านความมั่นคงทางไซเบอร์ การถูกระรานทางไซเบอร์ที่คุ้นเคย แต่ไม่ควรคุ้นชิน วิธีการแก้ปัญหาเมื่อถูกระรานและ เพื่อให้เกิดความเห็นอกเห็นใจในโลกดิจิทัล

4. โครงสร้างหลักสูตรฝึกอบรม

ตาราง 5 โครงสร้างฝึกอบรมตามแนวคิด Cyber Friendly School Program เพื่อเสริมสร้างความเห็นอกเห็นใจในโลกดิจิทัล สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

เนื้อหาหลักสูตร	ระยะเวลา (ชั่วโมง)
ปฐมนิเทศ และทำแบบวัดความรู้และแบบวัดความเห็นอกเห็นใจในโลกดิจิทัลก่อนเรียน	1
1. Contexts: บริบทของการใช้โซเชียลเน็ตเวิร์ค	2
2. Contacts: การติดต่อสื่อสารในโลกดิจิทัล	2
3. Confidentiality: ความปลอดภัยแห่งศตวรรษที่ 21	2
4. Conduct: ประตุที่เราเลือกเองได้ว่า..อยากจะทำอะไร	1
5. Content: นักเรียนจะรับมือกับการถูกระรานทางไซเบอร์อย่างไร	3
ทำแบบวัดความรู้และแบบวัดความเห็นอกเห็นใจในโลกดิจิทัลหลังเรียน	1
รวม	12

5. แนวการจัดการกิจกรรมการฝึกอบรม ประกอบด้วย 5 แผนการจัดการฝึกอบรม ดังนี้

แผนการจัดการฝึกอบรมที่ 1 Contexts: บริบทของการใช้โซเชียลเน็ตเวิร์ค มีเนื้อหาได้แก่ 1) หลักการเลือกใช้เครื่องมือสื่อสารที่ปลอดภัย 8 ชนิด 2) การเข้าถึง 6 เครื่องมือสื่อสารในโลกออนไลน์ และ 3) วิธีป้องกันตัวจากการใช้โซเชียลมีเดีย โดยจัดการฝึกอบรมโดยใช้วิธีการใช้ปัญหาเป็นฐาน และกรณีศึกษา เพื่อให้นักเรียนเห็นความสำคัญของสถานการณ์ต่างๆ ในโลกไซเบอร์ รวมทั้งสามารถประเมินความเสี่ยงที่จะเกิดขึ้นจากการเข้าถึงการติดต่อสื่อสารผ่านอินเทอร์เน็ต

แผนการจัดการฝึกอบรมที่ 2 Contacts: การติดต่อสื่อสารในโลกดิจิทัล มีเนื้อหาได้แก่ 1) 9 พฤติกรรมต่อไปนี้ ควรแชร์หรือไม่ 2) คิดก่อนเชื่อ เช็กก่อนแชร์ และ 3) ตั้งสติหน่อย ค่อยโซเชียลจัดการฝึกอบรมโดยใช้วิธีการใช้ปัญหาเป็นฐานเพื่อสอนให้นักเรียนคิดอย่างมีวิจารณญาณ ศึกษาและค้นคว้า ถึงผลกระทบที่จะเกิดขึ้นทั้งทางบวกและทางลบจากการเข้าถึงการสื่อสารชนิดต่างๆ ในโลกดิจิทัล รวมถึงรู้จักการเข้าอกเข้าใจและเห็นอกเห็นใจผู้ที่มีความแตกต่างจากเรา

แผนการจัดการฝึกอบรมที่ 3 Confidentiality: ความปลอดภัยแห่งศตวรรษที่ 21 มีเนื้อหาได้แก่ 1) 7 รูปแบบภัยคุกคามทางไซเบอร์ 2) รอยเท้าดิจิทัล และ 3) ข้อมูลส่วนตัวคืออะไร? จัดการฝึกอบรมโดยใช้วิธีการกรณีศึกษา ที่เน้นให้นักเรียนคิดเชิงบวกเพื่อร่วมกันเสริมสร้างให้เกิดความเห็นอกเห็นใจในโลกดิจิทัลและสร้างสรรค์สังคมให้ดีขึ้น

แผนการจัดการฝึกอบรมที่ 4 Conduct: “ประตูที่เราเลือกเองได้ว่า..อยากจะทำไปพบกับอะไร” มีเนื้อหาได้แก่ 1) อัตลักษณ์ดิจิทัลกับตัวตนที่แท้จริง 2) ความรับผิดชอบในโลกออนไลน์ และ 3) ทักษะการใช้เทคโนโลยีอย่างมีจริยธรรม จัดการฝึกอบรมโดยใช้วิธีการใช้ปัญหาเป็นฐาน เพื่อให้เกิดความรู้ ความคิด ความเข้าใจถึงการคิดก่อนแชร์ และทักษะในการใช้เทคโนโลยีอย่างมีจริยธรรม และนำไปประยุกต์ใช้ในการเผชิญหน้ากับการถูกระรานทางไซเบอร์ ซึ่งเป็นเพียงสถานการณ์หนึ่งที่พบเจอได้ในโลกออนไลน์

แผนการจัดการฝึกอบรมที่ 5 Content: นักเรียน จะรับมือกับการถูกระรานทางไซเบอร์อย่างไร? มีเนื้อหาได้แก่ 1) กฎหมายและมาตรฐานที่เกี่ยวข้องกับความปลอดภัยทางไซเบอร์ 2) การระรานทางไซเบอร์ และ 3) Stop Cyberbullying จัดการฝึกอบรมโดยใช้วิธีการใช้ปัญหาเป็นฐานและกรณีศึกษา เพื่อให้นักเรียนเกิดความตระหนักรู้ด้านความมั่นคงทางไซเบอร์ สามารถประเมินสถานการณ์ รวมถึงช่วยกันหาวิธีรับมือและเสริมสร้างจิตสำนึกและความเห็นอกเห็นใจในโลกดิจิทัล

6. แนวทางการวัดและประเมินผล

6.1 เปรียบเทียบความรู้ตามแนวคิด Cyber Friendly School Program ด้วยแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน

6.2 เปรียบเทียบความเห็นอกเห็นใจในโลกดิจิทัล ด้วยแบบประเมินตนเองก่อนเรียน และหลังเรียน

7. สื่อการเรียนรู้

เอกสาร/ตำรา สไลด์ประกอบการสอน ใบความรู้ ใบงาน และคลิปวิดีโอประกอบการสอน



ภาพ 4 แสดงผังมโนทัศน์หลักสูตรฝึกอบรมตามแนวคิด Cyber Friendly School Program เพื่อเสริมสร้างความเห็นอกเห็นใจในโลกดิจิทัลสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

ผลการสอบคุณภาพเอกสารหลักสูตรฝึกอบรมและเอกสารประกอบการฝึกอบรมตามแนวคิด Cyber Friendly School Program เพื่อเสริมสร้างความเห็นอกเห็นใจในโลกดิจิทัลสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

จากการนำเอกสารหลักสูตรฝึกอบรมและเอกสารประกอบหลักสูตรฝึกอบรมไปให้ผู้เชี่ยวชาญด้านหลักสูตรและการสอน และด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ จำนวน 5 คน ตรวจสอบคุณภาพของเอกสารหลักสูตรฝึกอบรมและเอกสารประกอบหลักสูตรฝึก โดยดำเนินการดังนี้

1. ตรวจสอบความเหมาะสมของหลักสูตรฝึกอบรม ได้แก่ 1) หลักการของหลักสูตรฝึกอบรม 2) จุดมุ่งหมายของหลักสูตรฝึกอบรม 3) คำอธิบายรายวิชาหลักสูตรฝึกอบรม 4) โครงสร้างหลักสูตรฝึกอบรม 5) แนวการจัดกิจกรรมการฝึกอบรม 6) แนวทางการวัดและประเมินผล และ 7) สื่อการเรียนรู้

2. ตรวจสอบความเหมาะสมของหลักสูตรฝึกอบรม โดยดำเนินการดังนี้

2.1 นำหลักสูตรฝึกอบรมและเอกสารประกอบหลักสูตรฝึกอบรม ซึ่งประกอบไปด้วยคู่มือการใช้หลักสูตรฝึกอบรมและแผนการจัดการเรียนรู้ โดยให้ผู้เชี่ยวชาญทั้ง 5 คน พิจารณาและตรวจสอบตามแบบประเมินหลักสูตรฝึกอบรมและแบบประเมินเอกสารประกอบหลักสูตรฝึกอบรมที่ผู้วิจัยได้สร้างขึ้น

2.2 นำแบบประเมินหลักสูตรฝึกอบรมและแบบประเมินเอกสารประกอบหลักสูตรฝึกอบรมที่ได้รับคืนจากผู้เชี่ยวชาญทั้ง 5 คน มาหาค่าความเหมาะสมจากค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน โดยค่าเฉลี่ยที่คำนวณได้ต้องมีค่าตั้งแต่ 3.50 ขึ้นไป และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานไม่เกิน 1.00 จึงสรุปได้ว่า ผู้เชี่ยวชาญทั้ง 5 คน มีฉันทามติต่อรายการนั้นว่าแบบประเมินหลักสูตรฝึกอบรมและแบบประเมินเอกสารประกอบหลักสูตรฝึกอบรมนั้น มีความเหมาะสมสำหรับการนำไปใช้จัดการเรียนการสอนได้จริง

ตาราง 6 แสดงผลการประเมินความเหมาะสมจากค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของหลักสูตรฝึกอบรมตามแนวคิด Cyber Friendly School Program เพื่อเสริมสร้างความเห็นอกเห็นใจในโลกดิจิทัล สำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น

ลำดับ ที่	รายการประเมิน	N = 5		ระดับความ เหมาะสม
		\bar{x}	S.D.	
1. หลักการของหลักสูตรฝึกอบรม				
1.1	สภาพปัญหาและความต้องการจำเป็นมีเหตุผลสมควรที่จะพัฒนาหลักสูตร	4.80	0.45	มากที่สุด
1.2	มีความชัดเจน สามารถนำไปปฏิบัติได้	4.80	0.45	มากที่สุด
1.3	มีแนวคิดและทฤษฎีพื้นฐานรองรับ	4.80	0.45	มากที่สุด
2. จุดมุ่งหมายของหลักสูตรฝึกอบรม				
2.1	ระบุถึงคุณลักษณะที่ต้องการให้เกิดขึ้นกับนักเรียนอย่างชัดเจน	4.80	0.45	มากที่สุด
2.2	ครอบคลุมสภาพปัญหาและความต้องการของนักเรียน	4.00	0.71	มาก
2.3	ครอบคลุมคุณลักษณะด้านความรู้ ทักษะ กระบวนการและคุณธรรม จริยธรรม	4.60	0.89	มากที่สุด

ลำดับ ที่	รายการประเมิน	N = 5		ระดับความ เหมาะสม
		\bar{x}	S.D.	
2.4	มีความชัดเจน สามารถนำไปปฏิบัติได้	4.80	0.45	มากที่สุด
2.5	มีความเหมาะสมกับนักเรียน	4.60	0.89	มากที่สุด
2.6	มีความสอดคล้องกับหลักการของหลักสูตร	4.80	0.45	มากที่สุด
3. คำอธิบายรายวิชาหลักสูตรฝึกอบรม				
3.1	ระบุงค์ความรู้ ทักษะกระบวนการ และ คุณลักษณะหรือเจตคติที่ต้องการชัดเจน	4.80	0.45	มากที่สุด
3.2	คำอธิบายครอบคลุมจุดประสงค์การเรียนรู้	4.40	0.55	มาก
3.3	สาระการเรียนรู้เหมาะสมกับวัยของนักเรียน	4.60	0.89	มากที่สุด
3.4	สาระการเรียนรู้มีความสำคัญจำเป็นต่อนักเรียน	4.80	0.45	มากที่สุด
3.5	การจัดลำดับสาระการเรียนรู้มีความเหมาะสม	4.80	0.45	มากที่สุด
3.6	มีสาระการเรียนรู้ที่มีประโยชน์นำไปใช้ได้ ในชีวิตจริง	4.80	0.45	มากที่สุด
3.7	สาระการเรียนรู้ และจุดประสงค์การเรียนรู้ เหมาะสมกับระยะเวลา	4.40	0.55	มาก
3.8	จุดประสงค์การเรียนรู้ครอบคลุมด้านความรู้ ทักษะกระบวนการและคุณธรรม จริยธรรม	4.40	0.55	มาก
3.9	จุดประสงค์การเรียนรู้มีความชัดเจนครอบคลุม สาระการเรียนรู้	4.80	0.45	มากที่สุด
4. โครงสร้างหลักสูตรฝึกอบรม				
4.1	จำนวนหน่วยการเรียนรู้เหมาะสม	4.80	0.45	มากที่สุด
4.2	ชื่อหน่วยการเรียนรู้เหมาะสม	5.00	0.00	มากที่สุด
4.3	เวลาเรียนในแต่ละหน่วยการเรียนรู้เหมาะสม	4.40	0.55	มาก
4.4	สาระสำคัญชัดเจน สามารถพัฒนานักเรียนให้ บรรลุผลการเรียนรู้ได้	4.80	0.45	มากที่สุด
5. แนวทางการจัดกิจกรรมการฝึกอบรม				
5.1	มีแนวการจัดกิจกรรมเสริมสร้างความเห็นอกเห็น ใจในโลกดิจิทัลที่ชัดเจน	4.40	0.89	มาก
5.2	เหมาะสมกับวัยและความสามารถของนักเรียน	4.60	0.55	มากที่สุด

ลำดับ ที่	รายการประเมิน	N = 5		ระดับความ เหมาะสม
		\bar{x}	S.D.	
5.3	มีความเป็นไปได้ที่จะบรรลุจุดมุ่งหมายของ หลักสูตร	4.60	0.55	มากที่สุด
5.4	กิจกรรมการเรียนรู้น่าสนใจ	4.80	0.45	มากที่สุด
5.5	กิจกรรมมีการเชื่อมโยงประสบการณ์ความรู้	4.80	0.45	มากที่สุด
5.6	กิจกรรมการเรียนรู้เป็นขั้นตอนที่ต่อเนื่องและ เหมาะสม	4.80	0.45	มากที่สุด
5.7	กิจกรรมส่งเสริมทักษะ กระบวนการคิด	4.80	0.45	มากที่สุด
5.8	นักเรียนได้เรียนรู้จากประสบการณ์ตรง	4.80	0.45	มากที่สุด
5.9	นักเรียนได้เรียนรู้จากการลงมือปฏิบัติ	4.40	0.89	มาก
5.10	นักเรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้	4.80	0.45	มากที่สุด
6. แนวทางการวัดและประเมินผล				
6.1	ความเป็นไปได้ในการวัดและประเมินผล	4.20	0.45	มาก
6.2	วิธีการวัดและประเมินผลมีความหลากหลาย	4.60	0.55	มากที่สุด
6.3	การวัดและประเมินผลตรงตามจุดมุ่งหมายของ หลักสูตร	4.60	0.55	มากที่สุด
6.4	เกณฑ์การประเมินมีความเหมาะสม	4.60	0.55	มากที่สุด
7. สื่อการเรียนรู้				
7.1	ส่งเสริมให้กิจกรรมบรรลุตามจุดมุ่งหมาย	4.80	0.45	มากที่สุด
7.2	เหมาะสมกับสาระการเรียนรู้	5.00	0.00	มากที่สุด
7.3	เหมาะสมกับกิจกรรมการเรียนรู้	4.80	0.45	มากที่สุด
7.4	เหมาะสมกับนักเรียน	4.60	0.89	มากที่สุด
7.5	สามารถนำไปใช้ได้จริง	4.60	0.89	มากที่สุด
รวมเฉลี่ย		4.66	0.42	มากที่สุด

จากตาราง 6 พบว่า ผู้เชี่ยวชาญทั้ง 5 คน มีความเห็นว่าหลักสูตรฝึกอบรมที่ผู้วิจัยพัฒนา
ขึ้นมา นั้น มีความเหมาะสมในภาพรวมอยู่ในระดับเหมาะสมมากที่สุด ($\bar{x} = 4.66$, S.D. = 0.42)
โดยพบว่าองค์ประกอบของหลักสูตรฝึกอบรมที่มีระดับเหมาะสมมากที่สุด จำนวน 38 รายการ
และระดับเหมาะสมมาก จำนวน 7 รายการ โดยรายการที่ผู้เชี่ยวชาญทั้ง 5 คน มีความเห็นว่า

เหมาะสมมากที่สุด คือ ชื่อหน่วยการเรียนรู้เหมาะสม และเหมาะสมกับสาระการเรียนรู้ ($\bar{X} = 5.00$, S.D. = 0.00) รองลงมาคือ สภาพปัญหาและความต้องการจำเป็นมีเหตุผลสมควรที่จะพัฒนาหลักสูตร มีความชัดเจน สามารถนำไปปฏิบัติได้ มีแนวคิดและทฤษฎีพื้นฐานรองรับ ระบุถึงคุณลักษณะที่ต้องการให้เกิดขึ้นกับนักเรียนอย่างชัดเจน มีความชัดเจน สามารถนำไปปฏิบัติได้ มีความสอดคล้องกับหลักการของหลักสูตร ระบุองค์ความรู้ ทักษะกระบวนการ และคุณลักษณะหรือเจตคติที่ต้องการชัดเจน สาระการเรียนรู้มีความสำคัญจำเป็นต่อนักเรียน การจัดลำดับสาระการเรียนรู้มีความเหมาะสม มีสาระการเรียนรู้ที่มีประโยชน์นำไปใช้ได้ในชีวิตจริง จุดประสงค์การเรียนรู้มีความชัดเจนครอบคลุมสาระการเรียนรู้ จำนวนหน่วยการเรียนรู้เหมาะสม สาระสำคัญชัดเจน สามารถพัฒนานักเรียนให้บรรลุผลการเรียนรู้ได้ กิจกรรมการเรียนรู้น่าสนใจ กิจกรรมมีการเชื่อมโยง ประสบการณ์ความรู้ กิจกรรมการเรียนรู้เป็นขั้นตอนที่ต่อเนื่องและเหมาะสม กิจกรรมส่งเสริมทักษะ กระบวนการคิด นักเรียนได้เรียนรู้จากประสบการณ์ตรง, นักเรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ ส่งเสริมให้กิจกรรมบรรลุตามจุดมุ่งหมาย และเหมาะสมกับกิจกรรมการเรียนรู้ ($\bar{X} = 4.80$, S.D. = 0.45) และผู้เชี่ยวชาญได้ให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมในประเด็นต่อไปนี้

- 1) กิจกรรมปฏิบัติใช้เวลามาก อาจทำให้ไม่มีเวลาเพียงพอในการจัดกิจกรรม
- 2) เนื้อหาในแต่ละหน่วยมีจำนวนมาก ควรปรับลดให้เหมาะสมกับเวลา
- 3) ควรคำนึงถึงสื่อการสอนที่ใช้กับตัวนักเรียน เช่น ระบบโทรศัพท์มือถือของนักเรียนว่าสามารถใช้กับสื่อการสอนที่นำมาประกอบได้หรือไม่

ตาราง 7 แสดงผลการประเมินความเหมาะสมจากค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของเอกสารประกอบหลักสูตรฝึกอบรมตามแนวคิด Cyber Friendly School Program เพื่อเสริมสร้างความเห็นอกเห็นใจในโลกดิจิทัล สำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น

ลำดับ ที่	รายการประเมิน	N = 5		ระดับความ เหมาะสม
		\bar{X}	S.D.	
เอกสารประกอบหลักสูตรฝึกอบรมตามแนวคิด Cyber Friendly School Program เพื่อเสริมสร้างความเห็นอกเห็นใจในโลกดิจิทัล สำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น				
1	สภาพปัญหาและความต้องการจำเป็นมีเหตุผล สมควรที่จะพัฒนาหลักสูตรฝึกอบรม	4.80	0.45	มากที่สุด
2	มีความชัดเจน สามารถนำไปปฏิบัติได้	4.40	0.55	มาก
3	มีแนวคิดและทฤษฎีพื้นฐานรองรับ	4.60	0.55	มากที่สุด

ลำดับ ที่	รายการประเมิน	N = 5		ระดับความ เหมาะสม
		\bar{X}	S.D.	
	รวมเฉลี่ย	4.60	0.43	มากที่สุด

จากตาราง 7 พบว่า ผู้เชี่ยวชาญทั้ง 5 คน มีความเห็นว่าเอกสารประกอบหลักสูตรฝึกอบรมที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นมานั้นมีความเหมาะสมในภาพรวมอยู่ในระดับเหมาะสมมากที่สุด ($\bar{X} = 4.60$, S.D. = 0.43) โดยพบว่าองค์ประกอบของหลักสูตรฝึกอบรมที่มีระดับเหมาะสมมากที่สุด จำนวน 2 รายการ และระดับเหมาะสมมาก จำนวน 1 รายการ โดยรายการที่ผู้เชี่ยวชาญทั้ง 5 คน มีความเห็นว่าเหมาะสมมากที่สุด คือ สภาพปัญหาและความต้องการจำเป็นมีเหตุผลสมควรที่จะพัฒนาหลักสูตรฝึกอบรม และมีแนวคิดและทฤษฎีพื้นฐานรองรับ ($\bar{X} = 4.67$, S.D. = 0.58)

ตาราง 8 แสดงผลการประเมินความเหมาะสมจากค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 Contexts: บริบทของการใช้โซเชียลเน็ตเวิร์ค

ลำดับ ที่	รายการประเมิน	N = 5		ระดับความ เหมาะสม
		\bar{X}	S.D.	
1	แผนการจัดการเรียนรู้มีความเหมาะสม องค์ประกอบครบถ้วน และรายละเอียดที่ สอดคล้องกัน	4.80	0.45	มากที่สุด
2	เนื้อหาสาระในแผนการจัดการเรียนรู้ถูกต้องตาม หลักวิชาการ	4.80	0.45	มากที่สุด
3	สาระสำคัญมีความชัดเจนครอบคลุมเนื้อหา สามารถนำไปกำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้ได้	4.60	0.55	มากที่สุด
4	ผลการเรียนรู้สอดคล้องกับสาระสำคัญ และ สามารถนำไปกำหนดกิจกรรมได้	4.80	0.45	มากที่สุด
5	กิจกรรมการเรียนรู้มีความหลากหลายและ สามารถนำไปปฏิบัติได้จริง	4.80	0.45	มากที่สุด
6	กิจกรรมการเรียนรู้มีความเหมาะสมกับวัยและ ความสามารถของนักเรียน	4.20	0.84	มาก

ลำดับ ที่	รายการประเมิน	N = 5		ระดับความ เหมาะสม
		\bar{X}	S.D.	
7	มีการใช้สื่อ/แหล่งเรียนรู้ที่หลากหลาย เหมาะสม กับวัยและเนื้อหาสาระ	4.60	0.55	มากที่สุด
8	การวัดผลและประเมินผลมีหลากหลายรูปแบบ และสอดคล้องกับผลการเรียนรู้	4.40	0.55	มาก
รวมเฉลี่ยแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1		4.63	0.34	มากที่สุด

จากตาราง 8 พบว่า ผู้เชี่ยวชาญทั้ง 5 คน มีความเห็นว่าแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 Contexts: บริบทของการใช้โซเชียลเน็ตเวิร์ค ที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นมา นั้นมีความเหมาะสมในภาพรวม อยู่ในระดับเหมาะสมมากที่สุด ($\bar{X} = 4.63$, S.D. = 0.34) โดยพบว่าองค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 Contexts: บริบทของการใช้โซเชียลเน็ตเวิร์ค ที่มีระดับเหมาะสมมากที่สุด จำนวน 6 รายการ และระดับเหมาะสมมาก จำนวน 2 รายการ โดยรายการที่ผู้เชี่ยวชาญทั้ง 5 คน มีความเห็นว่าเหมาะสมมากที่สุด คือ แผนการจัดการเรียนรู้มีความเหมาะสม องค์ประกอบครบถ้วน และรายละเอียดที่สอดคล้องกัน เนื้อหาสาระในแผนการจัดการเรียนรู้ถูกต้องตามหลักวิชาการ ผลการเรียนรู้สอดคล้องกับสาระสำคัญและสามารถนำไปกำหนดกิจกรรมได้ และกิจกรรมการเรียนรู้ มีความหลากหลายและสามารถนำไปปฏิบัติได้จริง ($\bar{X} = 4.80$, S.D. = 0.45) สาระสำคัญ มีความชัดเจนครอบคลุมเนื้อหาสามารถนำไปกำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้ได้ และมีการใช้สื่อ/แหล่งเรียนรู้ที่หลากหลาย เหมาะสมกับวัยและเนื้อหาสาระ

ตาราง 9 แสดงผลการประเมินความเหมาะสมจากค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ของแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 Contacts: การติดต่อสื่อสารในโลกดิจิทัล

ลำดับ ที่	รายการประเมิน	N = 5		ระดับความ เหมาะสม
		\bar{X}	S.D.	
1	แผนการจัดการเรียนรู้มีความเหมาะสม องค์ประกอบครบถ้วน และรายละเอียดที่ สอดคล้องกัน	4.60	0.55	มากที่สุด
2	เนื้อหาสาระในแผนการจัดการเรียนรู้ถูกต้องตาม หลักวิชาการ	5.00	0.00	มากที่สุด

ลำดับ ที่	รายการประเมิน	N = 5		ระดับความ เหมาะสม
		\bar{X}	S.D.	
3	สาระสำคัญมีความชัดเจนครอบคลุมเนื้อหา สามารถนำไปกำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้ได้	4.40	0.55	มาก
4	ผลการเรียนรู้สอดคล้องกับสาระสำคัญ และ สามารถนำไปกำหนดกิจกรรมได้	4.80	0.45	มากที่สุด
5	กิจกรรมการเรียนรู้มีความหลากหลายและ สามารถนำไปปฏิบัติได้จริง	4.60	0.89	มากที่สุด
6	กิจกรรมการเรียนรู้มีความเหมาะสมกับวัยและ ความสามารถของนักเรียน	4.40	0.55	มาก
7	มีการใช้สื่อ/แหล่งเรียนรู้ที่หลากหลาย เหมาะสม กับวัยและเนื้อหาสาระ	4.80	0.45	มากที่สุด
8	การวัดผลและประเมินผลมีหลากหลายรูปแบบ และสอดคล้องกับผลการเรียนรู้	4.20	0.45	มาก
รวมเฉลี่ยแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2		4.60	0.39	มากที่สุด

จากตาราง 9 พบว่า ผู้เชี่ยวชาญทั้ง 5 คน มีความเห็นว่าแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 Contacts: การติดต่อสื่อสารในโลกดิจิทัล ที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นมานั้นมีความเหมาะสมในภาพรวมอยู่ในระดับเหมาะสมมากที่สุด ($\bar{X} = 4.60$, S.D. = 0.39) โดยพบว่าองค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 Contacts: การติดต่อสื่อสารในโลกดิจิทัล ที่มีระดับเหมาะสมมากที่สุด จำนวน 3 รายการ และระดับเหมาะสมมาก จำนวน 5 รายการ โดยรายการที่ผู้เชี่ยวชาญทั้ง 5 คน มีความเห็นว่าเหมาะสมมากที่สุด คือ เนื้อหาสาระในแผนการจัดการเรียนรู้ถูกต้องตามหลักวิชาการ ($\bar{X} = 5.00$, S.D. = 0.00) รองลงมาคือ ผลการเรียนรู้สอดคล้องกับสาระสำคัญและสามารถนำไปกำหนดกิจกรรมได้ และมีการใช้สื่อ/แหล่งเรียนรู้ที่หลากหลาย เหมาะสมกับวัยและเนื้อหาสาระ ($\bar{X} = 4.80$, S.D. = 0.45) กิจกรรมการเรียนรู้มีความหลากหลายและสามารถนำไปปฏิบัติได้จริง ($\bar{X} = 4.60$, S.D. = 0.89) และแผนการจัดการเรียนรู้มีความเหมาะสม องค์ประกอบครบถ้วน และรายละเอียดที่สอดคล้องกัน ($\bar{X} = 4.60$, S.D. = 0.55)

ตาราง 10 แสดงผลการประเมินความเหมาะสมจากค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ของแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 Confidentiality: ความปลอดภัยแห่งศตวรรษที่ 21

ลำดับ ที่	รายการประเมิน	N = 5		ระดับความ เหมาะสม
		\bar{x}	S.D.	
1	แผนการจัดการเรียนรู้มีความเหมาะสม องค์ประกอบครบถ้วน และรายละเอียดที่ สอดคล้องกัน	4.60	0.55	มากที่สุด
2	เนื้อหาสาระในแผนการจัดการเรียนรู้ถูกต้องตาม หลักวิชาการ	5.00	0.00	มากที่สุด
3	สาระสำคัญมีความชัดเจนครอบคลุมเนื้อหา สามารถนำไปกำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้ได้	4.40	0.55	มาก
4	ผลการเรียนรู้สอดคล้องกับสาระสำคัญ และ สามารถนำไปกำหนดกิจกรรมได้	4.80	0.45	มากที่สุด
5	กิจกรรมการเรียนรู้มีความหลากหลายและ สามารถนำไปปฏิบัติได้จริง	4.60	0.89	มากที่สุด
6	กิจกรรมการเรียนรู้มีความเหมาะสมกับวัยและ ความสามารถของนักเรียน	4.20	0.84	มาก
7	มีการใช้สื่อ/แหล่งเรียนรู้ที่หลากหลาย เหมาะสม กับวัยและเนื้อหาสาระ	4.60	0.89	มากที่สุด
8	การวัดผลและประเมินผลมีหลากหลายรูปแบบ และสอดคล้องกับผลการเรียนรู้	4.20	0.45	มาก
รวมเฉลี่ยแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3		4.55	0.49	มากที่สุด

จากตาราง 10 พบว่า ผู้เชี่ยวชาญทั้ง 5 คน มีความเห็นว่าแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 Confidentiality: ความปลอดภัยแห่งศตวรรษที่ 21 ที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นมา นั้นมีความเหมาะสมในภาพรวมอยู่ในระดับเหมาะสมมากที่สุด ($\bar{x} = 4.55$, S.D. = 0.49) โดยพบว่าองค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 Confidentiality: ความปลอดภัยแห่งศตวรรษที่ 21 ที่มีระดับเหมาะสมมากที่สุด จำนวน 5 รายการ และระดับเหมาะสมมาก จำนวน 3 รายการ โดยรายการที่ผู้เชี่ยวชาญทั้ง 5 คน มีความเห็นว่าเหมาะสมมากที่สุด คือ เนื้อหาสาระในแผนการจัดการเรียนรู้

ถูกต้องตามหลักวิชาการ ($\bar{X} = 5.00$, S.D. = 0.00) ผลการเรียนรู้สอดคล้องกับสาระสำคัญ และสามารถนำไปกำหนดกิจกรรมได้ ($\bar{X} = 4.80$, S.D. = 0.45) กิจกรรมการเรียนรู้มีความหลากหลาย และสามารถนำไปปฏิบัติได้จริง และมีการใช้สื่อ/แหล่งเรียนรู้ที่หลากหลาย เหมาะสมกับวัยและ เนื้อหาสาระ ($\bar{X} = 4.60$, S.D. = 0.89) แผนการจัดการเรียนรู้มีความเหมาะสม องค์ประกอบครบถ้วน และรายละเอียดที่สอดคล้องกัน ($\bar{X} = 4.60$, S.D. = 0.55)

ตาราง 11 แสดงผลการประเมินความเหมาะสมจากค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ของแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 Conduct: “ประตูที่เราเลือกเองได้ว่า..อยากจะเข้าไปพบกับอะไร”

ลำดับ ที่	รายการประเมิน	N = 5		ระดับความ เหมาะสม
		\bar{X}	S.D.	
1	แผนการจัดการเรียนรู้มีความเหมาะสม องค์ประกอบครบถ้วน และรายละเอียดที่ สอดคล้องกัน	4.60	0.55	มากที่สุด
2	เนื้อหาสาระในแผนการจัดการเรียนรู้ถูกต้องตาม หลักวิชาการ	4.80	0.45	มากที่สุด
3	สาระสำคัญมีความชัดเจนครอบคลุมเนื้อหา สามารถนำไปกำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้ได้	4.40	0.55	มาก
4	ผลการเรียนรู้สอดคล้องกับสาระสำคัญ และ สามารถนำไปกำหนดกิจกรรมได้	5.00	0.00	มากที่สุด
5	กิจกรรมการเรียนรู้มีความหลากหลายและ สามารถนำไปปฏิบัติได้จริง	4.80	0.45	มากที่สุด
6	กิจกรรมการเรียนรู้มีความเหมาะสมกับวัยและ ความสามารถของนักเรียน	4.20	0.84	มาก
7	มีการใช้สื่อ/แหล่งเรียนรู้ที่หลากหลาย เหมาะสม กับวัยและเนื้อหาสาระ	4.60	0.55	มากที่สุด
8	การวัดผลและประเมินผลมีหลากหลายรูปแบบ และสอดคล้องกับผลการเรียนรู้	4.20	0.84	มาก
รวมเฉลี่ยแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4		4.58	0.44	มากที่สุด

จากตาราง 11 พบว่า ผู้เชี่ยวชาญทั้ง 5 คน มีความเห็นว่าแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 Conduct: “ประตูที่เราเลือกเองได้..อยากจะทำอะไร” ที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นมา มีความเหมาะสมในภาพรวมอยู่ในระดับเหมาะสมมากที่สุด ($\bar{X} = 4.58$, S.D. = 0.44) โดยพบว่า องค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 Conduct: “ประตูที่เราเลือกเองได้..อยากจะทำอะไร” ที่มีระดับเหมาะสมมากที่สุด จำนวน 3 รายการ และระดับเหมาะสมมาก จำนวน 3 รายการ โดยรายการที่ผู้เชี่ยวชาญทั้ง 5 คน มีความเห็นว่าเหมาะสมมากที่สุด คือ ผลการเรียนรู้ สอดคล้องกับสาระสำคัญ และสามารถนำไปกำหนดกิจกรรมได้ ($\bar{X} = 5.00$, S.D. = 0.00) เนื้อหา สาระในแผนการจัดการเรียนรู้ถูกต้องตามหลักวิชาการ และกิจกรรมการเรียนรู้มีความหลากหลาย และสามารถนำไปปฏิบัติได้จริง ($\bar{X} = 4.80$, S.D. = 0.45) แผนการจัดการเรียนรู้มีความเหมาะสม องค์ประกอบครบถ้วน และรายละเอียดที่สอดคล้องกัน และมีการใช้สื่อ/แหล่งเรียนรู้ที่หลากหลาย เหมาะสมกับวัยและเนื้อหาสาระ ($\bar{X} = 4.60$, S.D. = 0.55)

ตาราง 12 แสดงผลการประเมินความเหมาะสมจากค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ของแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5 Content: นักเรียนจะรับมือกับการถูกกลั่นแกล้งในโลกดิจิทัลอย่างไร?

ลำดับ ที่	รายการประเมิน	N = 5		ระดับความ เหมาะสม
		\bar{X}	S.D.	
1	แผนการจัดการเรียนรู้มีความเหมาะสม องค์ประกอบครบถ้วน และรายละเอียดที่ สอดคล้องกัน	4.60	0.55	มากที่สุด
2	เนื้อหาสาระในแผนการจัดการเรียนรู้ถูกต้องตาม หลักวิชาการ	5.00	0.00	มากที่สุด
3	สาระสำคัญมีความชัดเจนครอบคลุมเนื้อหา สามารถนำไปกำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้ได้	4.40	0.55	มาก
4	ผลการเรียนรู้สอดคล้องกับสาระสำคัญ และ สามารถนำไปกำหนดกิจกรรมได้	4.80	0.45	มากที่สุด
5	กิจกรรมการเรียนรู้มีความหลากหลายและ สามารถนำไปปฏิบัติได้จริง	4.80	0.45	มากที่สุด
6	กิจกรรมการเรียนรู้มีความเหมาะสมกับวัยและ ความสามารถของนักเรียน	4.20	0.84	มาก

ลำดับ ที่	รายการประเมิน	N = 5		ระดับความ เหมาะสม
		\bar{X}	S.D.	
7	มีการใช้สื่อ/แหล่งเรียนรู้ที่หลากหลาย เหมาะสม กับวัยและเนื้อหาสาระ	4.40	0.89	มาก
8	การวัดผลและประเมินผลมีหลากหลายรูปแบบ และสอดคล้องกับผลการเรียนรู้	4.40	0.55	มาก
รวมเฉลี่ยแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5		4.58	0.44	มากที่สุด

จากตาราง 12 พบว่า ผู้เชี่ยวชาญทั้ง 5 คน มีความเห็นว่าแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5 Content: นักเรียนจะรับมือกับการถูกกลั่นแกล้งในโลกดิจิทัลอย่างไร? ที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นมานั้น มีความเหมาะสมในภาพรวมอยู่ในระดับเหมาะสมมากที่สุด ($\bar{X} = 4.58$, S.D. = 0.44) โดยพบว่า องค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5 Content: นักเรียนจะรับมือกับการถูกกลั่นแกล้งในโลกดิจิทัลอย่างไร? ที่มีระดับเหมาะสมมากที่สุด จำนวน 4 รายการ และระดับเหมาะสมมากที่สุด จำนวน 4 รายการ โดยรายการที่ผู้เชี่ยวชาญทั้ง 5 คน มีความเห็นว่าเหมาะสมมากที่สุด คือ เนื้อหาสาระในแผนการจัดการเรียนรู้ถูกต้องตามหลักวิชาการ ($\bar{X} = 5.00$, S.D. = 0.00) ผลการเรียนรู้สอดคล้องกับสาระสำคัญ และสามารถนำไปกำหนดกิจกรรมได้ และกิจกรรมการเรียนรู้มีความหลากหลายและสามารถนำไปปฏิบัติได้จริง ($\bar{X} = 4.80$, S.D. = 0.45) แผนการจัดการเรียนรู้มีความเหมาะสม องค์ประกอบครบถ้วน และรายละเอียดที่สอดคล้องกัน ($\bar{X} = 4.60$, S.D. = 0.55)

3. การทดลองนำร่องหลักสูตรเพื่อพิจารณาความเป็นไปได้ ในด้านความเหมาะสมของจุดประสงค์การเรียนรู้ ความเหมาะสมของสาระการเรียนรู้ ความเหมาะสมของกิจกรรมการเรียนรู้ ความเหมาะสมของการวัดและประเมินผล และความเหมาะสมของสื่อการสอนและแหล่งเรียนรู้สรุปได้ดังนี้

3.1 ความเหมาะสมของจุดประสงค์การเรียนรู้ พบว่า จุดประสงค์การเรียนรู้ตามแผนการจัดการเรียนรู้แต่ละหน่วยการเรียนรู้มีความเหมาะสมชัดเจนและนำไปสู่การจัดการเรียนการสอนได้จริง

3.2 ความเหมาะสมของสาระการเรียนรู้ พบว่า เนื้อหาสาระในแต่ละหน่วยการเรียนรู้มีความเหมาะสมและสอดคล้องกับช่วงวัย ประสบการณ์ และความสามารถของผู้เรียน ความยากง่ายของธรรมชาติหรือเนื้อหาวิชา ความเป็นสากลของเนื้อหาวิชา ความสมดุลระหว่างความกว้างความลึกของเนื้อหาวิชาและมีความเป็นไปได้ในการจัดการเรียนการสอน

3.3 ความเหมาะสมของกิจกรรมการเรียนรู้ พบว่า กิจกรรมการเรียนรู้ในแต่ละหน่วยการเรียนรู้มีความเหมาะสม น่าสนใจ สามารถดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้ได้อย่างต่อเนื่องเป็นลำดับขั้นตอนตามที่วางแผนไว้ล่วงหน้า นักเรียนกระตือรือร้นและให้ความสนใจในกิจกรรมการเรียนรู้ดีมาก โดยครูได้เตรียมบทเรียนและวิธีการจัดการเรียนการสอนที่เหมาะสมกับเนื้อหาสาระที่จะนำเสนอ ให้แก่นักเรียนเน้นการรวบรวมคำถามให้นักเรียนร่วมกันตั้งประเด็นปัญหาหรือหัวข้อที่จะนำไปสู่การทำโครงการ การให้นักเรียนรวบรวมข้อมูลที่เกี่ยวข้องมาอภิปรายวิเคราะห์จนสามารถสรุปสร้างเป็นองค์ความรู้ด้วยตนเอง ให้นักเรียนได้ฝึกทักษะวิธีการแสวงหาความรู้ ทำให้บทเรียนที่เสริมสร้างความเห็นอกเห็นใจในโลกดิจิทัลนั้น ไม่น่าเบื่อ มีความหมายต่อนักเรียน และส่งเสริมให้นักเรียนต้องการเรียนรู้ด้วยตนเองผ่านการศึกษาค้นคว้าตามความสนใจ

3.4 ความเหมาะสมของการวัดและประเมินผล พบว่า การวัดและประเมินผลทุกหน่วยการเรียนรู้มีความเหมาะสม ครบคลุม และสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้

3.5 ความเหมาะสมของสื่อการสอนและแหล่งเรียนรู้ พบว่า สื่อการสอนความเหมาะสม เป็นไปได้ และช่วยเชื่อมโยงการเรียนรู้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารที่เกี่ยวข้องกับบริบทและสภาพแวดล้อมของตัวนักเรียนโดยตรง

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม คือ ควรให้เวลานักเรียนในการทำความเข้าใจในกรณีศึกษา การระรานทางไซเบอร์และเนื้อหาการเสริมสร้างความเห็นอกเห็นใจในโลกดิจิทัลเนื่องจาก เป็นเรื่องใหม่สำหรับตัวนักเรียน และต้องใช้เวลาที่ค่อนข้างมากในการเรียนรู้อย่างเข้าใจถึงความเป็นจริงที่เกิดขึ้น และความเห็นอกเห็นใจเป็นเรื่องที่ต้องใช้เวลาในการเสริมสร้างที่ค่อนข้างนานในแต่ละบุคคล

4. ผู้วิจัยนำผลที่ได้จากการทดลองนำร่องหลักสูตรและข้อเสนอแนะต่อการจัดการเรียนการสอนตามหลักสูตรมาสรุปผล แก้ไขปรับปรุงและจัดทำหลักสูตรฉบับสมบูรณ์

ตอนที่ 2 ผลการทดลองใช้หลักสูตรฝึกอบรมตามแนวคิด Cyber Friendly School Program เพื่อเสริมสร้างความเห็นอกเห็นใจในโลกดิจิทัล สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

ผู้วิจัยได้ดำเนินการทดลองใช้หลักสูตรฝึกอบรมตามแนวคิด Cyber Friendly School Program เพื่อเสริมสร้างความเห็นอกเห็นใจในโลกดิจิทัล สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นกับนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง ซึ่งเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 35 คน ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 โรงเรียนวัดนากลาง อำเภอโกรกพระ จังหวัดนครสวรรค์ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษานครสวรรค์ เขต 1 ซึ่งผู้อำนวยการโรงเรียนได้ยินดีจัดสรรเวลาสำหรับการทดลองใช้หลักสูตรฝึกอบรมในระหว่างวันที่ 17 – 18 มีนาคม พ.ศ. 2567 ตั้งแต่เวลา 8.30 – 5.30 น.

การนำเสนอผลการทดลองใช้หลักสูตรฝึกอบรม แบ่งออกเป็น 2 ตอน ตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย ดังนี้

1. ผลการทดลองในเชิงปริมาณ

1.1 ผลการเปรียบเทียบความรู้ตามแนวคิด Cyber Friendly School Program ก่อนเรียนและหลังเรียน แสดงดังตาราง 13

ตาราง 13 แสดงผลเปรียบเทียบความรู้ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นที่ได้รับการฝึกอบรมตามหลักสูตรฝึกอบรมตามแนวคิด Cyber Friendly School Program เพื่อเสริมสร้างความเห็นอกเห็นใจในโลกดิจิทัล ก่อนเรียนและหลังเรียน

ลำดับที่	รายการประเมิน	\bar{x}	t	Sig.
1	ก่อนเรียน	16.34		
2	หลังเรียน	24.06	14.12	.000

** มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตาราง 13 พบว่า ผลการเปรียบเทียบความรู้ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นที่ได้รับการฝึกอบรมตามหลักสูตรฝึกอบรมตามแนวคิด Cyber Friendly School Program เพื่อเสริมสร้างความเห็นอกเห็นใจในโลกดิจิทัลมีความรู้ตามแนวคิด Cyber Friendly School Program หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

1.2 ผลการเปรียบเทียบความเห็นอกเห็นใจในโลกดิจิทัลของนักเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน ตามองค์ประกอบของความเห็นอกเห็นใจในโลกดิจิทัลของนักเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน แสดงดังตาราง 14

ตาราง 14 แสดงผลความเห็นอกเห็นใจในโลกดิจิทัลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นที่ได้รับการฝึกอบรมตามหลักสูตรฝึกอบรมตามแนวคิด Cyber Friendly School Program

ความเห็นอกเห็นใจในโลกดิจิทัล	\bar{x}	
	ก่อน	หลัง
ด้านความคิด (Cognitive Empathy)	2.81	3.99
ด้านอารมณ์ (Affective Empathy)	3.26	3.99
ด้านพฤติกรรม (Behavioral Empathy)	3.00	3.91
เฉลี่ยรวม	3.02	3.96

จากตาราง 14 ความเห็นอกเห็นใจในโลกดิจิทัลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 หลังเรียนด้วยหลักสูตรฝึกอบรมตามแนวคิด Cyber Friendly School Program เพื่อเสริมสร้างความเห็นอกเห็นใจในโลกดิจิทัล สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น พบว่า ความเห็นอกเห็นใจในโลกดิจิทัลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 หลังเรียนด้วยหลักสูตรฝึกอบรมตามแนวคิด Cyber Friendly School Program ที่พัฒนาสูงขึ้นกว่าก่อนเรียน ในภาพรวมและทุกองค์ประกอบของความเห็นอกเห็นใจในโลกดิจิทัล ความเห็นอกเห็นใจด้านความคิด (Cognitive Empathy) ก่อนการทดลองกับหลังการทดลอง มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 2.81 คะแนน และ 3.99 คะแนน ความเห็นอกเห็นใจด้านอารมณ์ (Affective Empathy) ก่อนการทดลองกับหลังการทดลอง มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.26 คะแนน และ 3.99 คะแนน ความเห็นอกเห็นใจด้านด้านพฤติกรรม (Behavioral Empathy) ก่อนการทดลองกับหลังการทดลอง มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.00 คะแนน และ 3.91 คะแนน

2. ผลการทดลองใช้ในเชิงคุณภาพ

ผลการศึกษาความรู้ตามแนวคิด Cyber Friendly School Program เพื่อเสริมสร้างความเห็นอกเห็นใจในโลกดิจิทัลของนักเรียนจากการสังเกตพฤติกรรมและบันทึกการเรียนรู้ของนักเรียน สรุปได้ว่าดังนี้

2.1 หลักสูตรฝึกอบรมตามแนวคิด Cyber Friendly School Program เพื่อเสริมสร้างความเห็นอกเห็นใจในโลกดิจิทัล สอนให้นักเรียนรู้จักสร้างพฤติกรรมที่ดีบนโลกออนไลน์ คิดก่อนแชร์ หรือโพสต์ข้อความใดๆ ที่อาจกระทบต่อจิตใจผู้อื่น พุดคุยกับเพื่อนให้มากขึ้น กล้าที่จะเปิดใจที่จะขอคำปรึกษาจากครูเมื่อรู้สึกไม่สบายใจ รู้จักวิธีรับมือหากโดนกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์ ให้เลี่ยงการตอบโต้ นิ่ง และบล็อกข้อความและผู้ใช้เป็นทางออกที่ดีที่สุด และอาจหากิจกรรมอื่นทำแทนเพื่อเบี่ยงเบนความรู้สึกแย่ ๆ

2.2 พฤติกรรมของนักเรียน พบว่านักเรียนมีความตั้งใจให้ความสนใจขณะฝึกอบรม 90% ของนักเรียนทั้งหมดสามารถตอบคำถามได้ทุกประเด็น การนำเสนองานหน้าชั้นเรียนราบรื่นสามารถแก้ไขปัญหาเฉพาะได้เป็นอย่างดี นักเรียนประมาณ 80% ร่วมมือกันทำงานเป็นอย่างดี มีการเปิดโอกาสให้สมาชิกในกลุ่มทุกคนมีส่วนร่วมในการทำงานเป็นทีม ทุกกลุ่มแบ่งบทบาทหน้าที่ชัดเจน ใช้เวลาในการนำเสนอที่เหมาะสม มีความน่าสนใจ นักเรียนทุกคนสามารถแสดงออกทัศนคติที่แสดงออกถึงความเห็นอกเห็นใจในโลกดิจิทัล ได้ระหว่าง 2-3 ด้าน มีส่วนน้อยที่สมาธิสั้นขาดความตั้งใจ ดูเหมือนไม่สนใจฟัง ต้องคอยกระตุ้นเสมอ

ตอนที่ 3 ผลการประเมินความคิดเห็นที่มีต่อการดำเนินการใช้หลักสูตรฝึกอบรมตามแนวคิด Cyber Friendly School Program เพื่อเสริมสร้างความเห็นอกเห็นใจในโลกดิจิทัล สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

ตาราง 15 แสดงผลการประเมินความเหมาะสมจากค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของผลการประเมินความคิดเห็นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่มีต่อหลักสูตรฝึกอบรม

ลำดับ ที่	รายการประเมิน	N = 35		ระดับความ เหมาะสม
		\bar{x}	S.D.	
1. ด้านเนื้อหาสาระ				
1.1	เนื้อหาที่มีความแปลกใหม่น่าสนใจ	4.09	0.92	มาก
1.2	เนื้อหาสอดคล้องกับความต้องการของนักเรียน	4.57	0.56	มากที่สุด
1.3	นักเรียนสามารถนำความรู้จากเนื้อหาที่เรียนไป ใช้ประยุกต์ใช้ ในชีวิตประจำวันได้	4.26	0.82	มาก
2. ด้านกิจกรรมการเรียนการสอน				
2.1	กิจกรรมการเรียนการสอนเปิดโอกาสให้นักเรียน ได้แสดงความคิดเห็น	4.37	0.91	มาก
2.2	กิจกรรมการสอยมีความสนใจ ทำให้เกิดความ กระตือรือร้น	4.09	0.85	มาก
2.3	กิจกรรมการเรียนการสอนมีกรณีศึกษาให้ นักเรียนได้เรียน	4.23	1.00	มาก
2.4	กิจกรรมการเรียนการสอนทำให้นักเรียนมี ความเห็นอกเห็นใจ ในโลกดิจิทัล	4.60	0.65	มากที่สุด
2.5	กิจกรรมการเรียนการสอนทำให้นักเรียน ตระหนักในผลกระทบของการระรานทางไซ เบอร์	4.00	0.91	มาก
3. ด้านสื่อการเรียนรู้				
3.1	ใช้สถานการณ์ที่เกิดขึ้นจริงเป็นกรณีศึกษา	4.23	0.73	มาก
3.2	สื่อการเรียนรู้มีความน่าสนใจและทำให้นักเรียน เกิดความเห็นอกเห็นใจในโลกดิจิทัล	4.54	0.66	มากที่สุด

ลำดับ ที่	รายการประเมิน	N = 35		ระดับความ เหมาะสม
		\bar{X}	S.D.	
4. ด้านการวัดและประเมินผล				
4.1	ครูผู้สอนวัดและประเมินผลด้วยการให้นักเรียนปฏิบัติ	4.63	0.49	มากที่สุด
4.2	ครูผู้สอนวัดและประเมินผลหลายวิธี	4.09	0.78	มาก
5. ด้านบรรยากาศในการเรียนรู้				
5.1	การฝึกอบรบทำให้นักเรียนรู้สึกผ่อนคลาย ไม่เคร่งเครียด	4.60	0.55	มากที่สุด
5.2	การเรียนในหน่วยการเรียนรู้นี้ทำให้นักเรียนมีความสุขในการเรียน	4.74	0.46	มากที่สุด
5.3	ครูผู้สอนดูแลเอาใจใส่นักเรียนอย่างดี	4.51	0.70	มากที่สุด
รวมเฉลี่ย		4.37	0.26	มาก

จากตาราง 15 พบว่า นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 35 คน มีระดับความคิดเห็นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่มีต่อการดำเนินการใช้หลักสูตรฝึกอบรบ ที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นมานั้น มีความเหมาะสมในภาพรวมอยู่ในระดับเหมาะสมมาก ($\bar{X} = 4.37$, S.D. = 0.26) โดยพบว่า องค์ประกอบของแบบประเมิน ความคิดเห็นที่มีระดับความเหมาะสมมากที่สุด จำนวน 7 รายการ และระดับความเหมาะสมมาก จำนวน 8 รายการ โดยรายการที่นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 35 คน มีความคิดเห็นว่ามีค่าเหมาะสมมากที่สุด คือ การเรียนในหน่วยการเรียนรู้นี้ทำให้นักเรียนมีความสุข ในการเรียน ($\bar{X} = 4.74$, S.D. = 0.46) ครูผู้สอนวัดและประเมินผลด้วยการให้นักเรียนปฏิบัติ ($\bar{X} = 4.63$, S.D. = 0.49) กิจกรรมการเรียนการสอนทำให้นักเรียนมีความเห็นอกเห็นใจในโลกดิจิทัล ($\bar{X} = 4.60$, S.D. = 0.65) การฝึกอบรบทำให้นักเรียนรู้สึกผ่อนคลาย ไม่เคร่งเครียด ($\bar{X} = 4.60$, S.D. = 0.55) เนื้อหาสอดคล้องกับความต้องการของนักเรียน ($\bar{X} = 4.57$, S.D. = 0.56) สื่อการเรียนรู้มีความน่าสนใจและทำให้นักเรียนเกิดความเห็นอกเห็นใจในโลกดิจิทัล ($\bar{X} = 4.54$, S.D. = 0.66) และครูผู้สอนดูแลเอาใจใส่นักเรียนอย่างดี ($\bar{X} = 4.51$, S.D. = 0.70)

บทที่ 5

บทสรุป

การวิจัยเรื่อง การพัฒนาหลักสูตรฝึกอบรมตามแนวคิด Cyber Friendly School Program เพื่อเสริมสร้างความเห็นอกเห็นใจในโลกดิจิทัล สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น มีวัตถุประสงค์การวิจัย ดังนี้

1. เพื่อสร้างและหาประสิทธิภาพของหลักสูตรฝึกอบรมตามแนวคิด Cyber Friendly School Program เพื่อเสริมสร้างความเห็นอกเห็นใจในโลกดิจิทัล สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น
2. เพื่อทดลองใช้หลักสูตรฝึกอบรมตามแนวคิด Cyber Friendly School Program เพื่อเสริมสร้างความเห็นอกเห็นใจในโลกดิจิทัล สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น
3. เพื่อประเมินความคิดเห็นที่มีต่อการดำเนินการใช้หลักสูตรฝึกอบรมตามแนวคิด Cyber Friendly School Program เพื่อเสริมสร้างความเห็นอกเห็นใจในโลกดิจิทัล สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

สรุปผลการวิจัย

1. หลักสูตรฝึกอบรมตามแนวคิด Cyber Friendly School Program เพื่อเสริมสร้างความเห็นอกเห็นใจในโลกดิจิทัล สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น มี 7 องค์ประกอบ ได้แก่ หลักการ จุดมุ่งหมาย คำอธิบายรายวิชา โครงสร้างหลักสูตรฝึกอบรมและสาระการเรียนรู้ แนวการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ แนวทางการวัดและประเมินผล และสื่อการเรียนรู้ และมีความเหมาะสมอยู่ในระดับเหมาะสมมากที่สุด ($\bar{X} = 4.66$, S.D. = 0.42) ผลการทดลองนำร่องหลักสูตรฝึกอบรม พบว่า หลักสูตรฝึกอบรมมีความเป็นไปได้ ในการนำไปปฏิบัติจริง
2. นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ตามหลักสูตรฝึกอบรมมีความรู้ตามแนวคิด Cyber Friendly School Program หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน และนักเรียนมีความเห็นอกเห็นใจในโลกดิจิทัลอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 3.96$).
3. ความคิดเห็นต่อหลักสูตรฝึกอบรมมีความรู้ตามแนวคิด Cyber Friendly School Program ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นมีความพึงพอใจในอยู่ระดับมาก ($\bar{X} = 4.37$)

อภิปรายผล

1. หลักสูตรฝึกอบรมตามแนวคิด Cyber Friendly School Program เพื่อเสริมสร้างความเห็นอกเห็นใจในโลกดิจิทัล สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น มี 7 องค์ประกอบ ได้แก่ หลักการของหลักสูตรฝึกอบรม จุดมุ่งหมายของหลักสูตรฝึกอบรม คำอธิบายรายวิชาหลักสูตรฝึกอบรม โครงสร้างหลักสูตรฝึกอบรม แนวการจัดกิจกรรมการฝึกอบรม แนวทางการวัดและประเมินผล และสื่อการเรียนรู้ มีผลการประเมินความเหมาะสมจากผู้เชี่ยวชาญอยู่ในระดับมากที่สุด และเมื่อนำไปทดลองใช้ทำให้บรรลุผลตามจุดมุ่งหมายของหลักสูตรฝึกอบรมที่สร้างขึ้น เนื่องจากผู้วิจัยได้ศึกษาปัญหาและความต้องการความจำเป็นของนักเรียนในระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นที่พบว่ามีปัญหาด้านการระรานทางไซเบอร์ ถูก Cyberbullying และไม่สามารถจัดการปัญหาที่เกิดขึ้นบนโลกไซเบอร์ เนื่องจากนักเรียนใช้เวลาส่วนใหญ่ในทางท่องโลกไซเบอร์ ทำให้มีประสบการณ์ที่ไม่ดี พบกับเหตุการณ์การระรานทางไซเบอร์ ไม่ว่าจะเป็นส่งข้อความ โปสต์หรือแชร์ข้อมูลด้านลบ เป็นเท็จ หยาบคาย และทำร้ายจิตใจ ซึ่งปัญหาเหล่านี้นักเรียนต้องการความรู้ความเข้าใจ ทักษะ และทัศนคติ เพื่อเป็นพื้นฐานในการรับมือในชีวิตประจำวันต่อไป จึงส่งผลให้ผู้วิจัยได้ออกแบบหลักสูตรได้ตรงตามความต้องการและสอดคล้องกับปัญหาการใช้สื่อโซเชียลมีเดียเพื่อส่งเสริมความเห็นอกเห็นใจและเสริมสร้างคุณธรรมจริยธรรมการใช้งานบนโลกไซเบอร์ให้แก่ผู้เรียน โดยหลักสูตรฝึกอบรมมีลักษณะที่สอดคล้องกับแนวคิดของ Ortega-Ruiz, R., Del Rey, R. and A. Casas, S. (2012: 302-312) ที่ได้พัฒนางานวิจัย The ConRed Cyberbullying Prevention Program ที่เกี่ยวกับโปรแกรมป้องกันการระรานทางไซเบอร์ที่มีเป้าหมายการสร้างความเห็นอกเห็นใจในโลกดิจิทัล 3 ด้าน คือ ความเห็นอกเห็นใจด้านความคิด (Cognitive Empathy) ความเห็นอกเห็นใจด้านอารมณ์ (Affective Empathy) และความเห็นอกเห็นใจด้านพฤติกรรม (Behavioral Empathy) และมีการออกแบบเนื้อหาที่ครอบคลุมตามเป้าหมายการพัฒนาผู้เรียนทั้ง 3 ด้าน โดยได้ออกแบบเนื้อหาและกิจกรรมการสอนออกเป็น 5 เรื่อง เป็นแผนการสอนทั้งหมด 5 แผนการเรียน ประกอบด้วย (1) Contexts: บริบทของการใช้โซเชียลเน็ตเวิร์ค (2) Contacts: การติดต่อสื่อสารในโลกดิจิทัล (3) Confidentiality: ความปลอดภัยแห่งศตวรรษที่ 21 (4) Conduct: ประตุที่เราเลือกเองได้ว่า..อยากจะทำอะไร และ (5) Content: นักเรียนจะรับมือกับการถูกรรานทางไซเบอร์อย่างไร? ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัย Effects of Intervention Program Prev@cib on Traditional Bullying and Cyberbullying (Ortega-Barón et al, 2019: 527) ซึ่งเป็นการสร้างและพัฒนาโปรแกรม Prev@cib เพื่อป้องกันการระรานทางไซเบอร์ โดยมีกลุ่มตัวอย่างประกอบด้วยวัยรุ่นอายุระหว่าง 12 ถึง 17 ปี จำนวน 660 คน ซึ่งบ่งชี้ว่าโปรแกรม Prev@cib มีประสิทธิภาพในการลดการระรานทางไซเบอร์ เนื่องจากมีหลักฐานทางวิทยาศาสตร์

ที่แสดงถึงประสิทธิผลของโปรแกรม เฉกเช่นเดียวกับ Tabby Improvement Program และ Cyber Friendly Schools Project

2. การทดลองใช้หลักสูตรฝึกอบรมตามแนวคิด Cyber Friendly School Program เพื่อเสริมสร้างความเห็นอกเห็นใจในโลกดิจิทัล กับนักเรียนกลุ่มตัวอย่างชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น จำนวน 35 คน พบว่า มีความรู้ตามแนวคิด Cyber Friendly School Program หลังเรียนสูงกว่า ก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และนักเรียนมีความเห็นอกเห็นใจในโลกดิจิทัล อยู่ในระดับมาก เพราะหลักสูตรได้ออกแบบมาอย่างมีประสิทธิภาพและครอบคลุมเนื้อหาที่สามารถเสริมสร้างความเห็นอกเห็นใจในโลกดิจิทัลได้เป็นอย่างดีเหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย ซึ่งสอดคล้องกับ งานวิจัยของ ญาณาธิป วงศ์สุภา (Wongsupa, 2022: 427-445) เรื่อง การพัฒนากิจกรรม การเรียนรู้แบบออนไลน์โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานร่วมกับการสะท้อนคิด เพื่อเสริมสร้างการรู้ซึ่งถึงความรู้สึกในการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ผลการวิจัยพบว่า 1) กิจกรรม การเรียนรู้แบบออนไลน์โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานร่วมกับการสะท้อนคิดเพื่อเสริมสร้าง การรู้ซึ่งถึงความรู้สึกในการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 มีประสิทธิภาพเท่ากับ 74.44/75.41 และ 2) นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ที่ได้รับการจัดกิจกรรม การเรียนรู้แบบออนไลน์โดยใช้ปรากฏการณ์ เป็นฐานร่วมกับการสะท้อนคิด มีการรู้ซึ่งถึงความรู้สึก ในการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์ หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และงานวิจัยและแนวคิด Longitudinal Impact of the Cyber Friendly Schools Program on Adolescents' Cyberbullying Behavior (Cross et al, 2016: 166-180) ที่ได้พัฒนาโปรแกรม เพื่อให้ทุกโรงเรียนในออสเตรเลียนำโปรแกรมนี้ไปใช้ในการป้องกันการระรานทางไซเบอร์ ในกลุ่มนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา ซึ่งโปรแกรมนี้ประสบความสำเร็จ จากสถิติการตกเป็นเหยื่อในโลก ไซเบอร์ที่ลดลงอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3. จากการประเมินความคิดเห็นต่อหลักสูตรฝึกอบรม พบว่านักเรียนชั้นมัธยมศึกษา ตอนต้นที่เข้ารับการอบรมมีความพึงพอใจในอยู่ระดับมาก และเมื่อพิจารณาเป็นรายข้อแล้วพบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจในระดับมากที่สุด คือ การฝึกอบรมทำให้นักเรียนรู้สึกผ่อนคลาย นักเรียน มีความสุขในการฝึกอบรมไม่เคร่งเครียด เนื้อหาสอดคล้องกับความต้องการของนักเรียน สื่อการเรียนรู้ มีความน่าสนใจและทำให้นักเรียนเกิดความเห็นอกเห็นใจในโลกดิจิทัล และครูผู้สอนดูแลเอาใจใส่ นักเรียนอย่างดี ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของนิพาดา นวนลิน (2021) เรื่อง การพัฒนาความสามารถ ในการแก้ปัญหาการถูกลั่นแกล้งในโลกออนไลน์โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบปัญหาเป็นฐาน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่พบว่าความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ของนักเรียนชั้น มัธยมศึกษาปีที่ 2 อยู่ในระดับมากที่สุด

ข้อเสนอแนะ

จากการวิจัยหลักสูตรฝึกอบรมตามแนวคิด Cyber Friendly School Program เพื่อเสริมสร้างความเห็นอกเห็นใจในโลกดิจิทัลสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ครั้งนี้ ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะในการพัฒนาหลักสูตรฝึกอบรมและการนำหลักสูตรฝึกอบรมไปใช้ และข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป ดังนี้

1. ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้ ที่ได้จากการทำวิจัย

ควรส่งเสริมการพัฒนาความเห็นอกเห็นใจในโลกดิจิทัลสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นให้ครอบคลุมทุกระดับชั้นเพื่อให้ผู้เรียนได้มีภูมิคุ้มกันและมีพฤติกรรมการใช้โซเชียลมีเดียอย่างมีคุณภาพ มีความเห็นอกเห็นใจในผู้อื่น โดยสถานศึกษาและผู้สอนสามารถใช้แนวทางจัดกิจกรรมตามแนวคิด Cyber Friendly School Program ไปจัดเป็นกิจกรรมเสริมหลักสูตรให้กับผู้เรียนได้

2. ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรมีการวิจัยการทดลองอบรมด้วยหลักสูตรฝึกอบรมตามแนวคิด Cyber Friendly School Program กับกลุ่มตัวอย่างชั้นอื่นๆ

2.2 ควรมีการวิจัยพัฒนาหลักสูตรฝึกอบรมตามแนวคิด Cyber Friendly School Program ให้มีรูปแบบการเรียนรู้ กิจกรรม และสื่อการเรียนในรูปแบบอื่นๆ มาใช้ในการฝึกอบรม เช่น การแสดงบทบาทสมมติ กรณีศึกษา เป็นต้น

บรรณานุกรม



บรรณานุกรม

- กนก จันทร์ธา. (2555). ผลของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้สังคมศึกษาโดยใช้ปัญหาเป็นฐานที่มีต่อความสามารถในการแก้ปัญหา และความรับผิดชอบต่อสังคมของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 5. (ปริญาญาคณะศึกษาศาสตร์มหาบัณฑิต, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย).
- กมลฉัตร กล่อมอิม. (2560). การจัดการเรียนรู้แบบการใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem Based Learning): รายวิชาการออกแบบและพัฒนาหลักสูตร สำหรับนักศึกษาวิชาชีพครู, วารสารบัณฑิตศึกษา. 11(2) : 179- 192.
- กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551. กระทรวงศึกษาธิการ.
- กัญจนนต์ โสภณ. (2559). ผลของการพัฒนาการรู้ซึ่งถึงความรู้สึกของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2. (วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย)
- กาญจน คุณารักษ์. (2543). พื้นฐานการพัฒนาหลักสูตร. นครปฐม: มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- กิตติญา ปัตถาลี. (2566). การพัฒนาชุดกิจกรรมซีเอส อันปล้ำร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานเพื่อเสริมสร้างทักษะการแก้ปัญหาวิชาวิทยาการคำนวณ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5. (วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี).
- กรมสุขภาพจิต กระทรวงสาธารณสุข. (2549). อีคิว: ความฉลาดทางอารมณ์ (ฉบับปรับปรุง). สำนักพัฒนาสุขภาพจิต กรมสุขภาพจิต.
- ขวัญจิรา โสภณ. (2563). การพัฒนาหลักสูตรฝึกอบรมการสร้างหนังสืออิเล็กทรอนิกส์สำหรับครูผู้สอนโรงเรียนบ้านม่วงวิทยาคม สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสกลนครเขต 1 (วิทยานิพนธ์มหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร).
- ฉันท ชาติทอง. (2552). การพัฒนาหลักสูตรสถานศึกษาตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน. เพชรเกษมการพิมพ์
- ชญาภัทร์ สมกระโทก. (2563). การเรียนรู้ทางวิชาชีพเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการออกแบบการจัดการเรียนรู้เรื่องความปลอดภัยในชีวิตของครูสุศึกษา. (วิทยานิพนธ์ครุศาสตรดุขุภีบัณฑิต, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย).
- ชนสิทธิ์ สิทธิสูงเนิน. (2564). การพัฒนาหลักสูตร. ภาควิชาหลักสูตรและวิธีสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- ชลลดา พิงรำพรรณ. (2559). การพัฒนาหลักสูตรฝึกอบรมเพื่อเสริมสร้างทักษะการเรียนรู้เป็นทีมของข้าราชการครูสังกัดกรุงเทพมหานคร. (วิทยานิพนธ์ปรัชญาดุษฎีบัณฑิต, มหาวิทยาลัย

รามคำแหง).

- ชวลิต บัวพรม. (2565). การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานเพื่อเสริมสร้างทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์และทักษะการทำงานเป็นทีม ในรายวิชาการสืบเสาะและธรรมชาติทางวิทยาศาสตร์ สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4. (วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยอครพนม).
- ชัยยงค์ พรหมวงศ์(2545). การวางแผนการสอนและเขียนแผนการสอน. ใน เอกสารการสอนชุดวิชา วิทยาการการสอน หน่วยที่ 8-15 (พิมพ์ครั้งที่7). นนทบุรี: มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- ชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์. (2561). สอนเด็กให้มีจิตสาธารณะ (พิมพ์ครั้งที่ 6). กรุงเทพฯ: วีพริ้นท์.
- ชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์. (2564). การพัฒนาหลักสูตร: ทฤษฎีสู่การปฏิบัติ, พิมพ์ครั้งที่ 8 (ฉบับปรับปรุง). นนทบุรี: ออล กราฟิก.
- ชูชัย สมितिไกร. (2549). การฝึกอบรมบุคลากรในองค์การ. สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ญาณธิป วงศ์สุภา. (2565). การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้แบบออนไลน์โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน ร่วมกับการสะท้อนคิด เพื่อเสริมสร้างการรู้ซึ่งถึงความรู้สึกในการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6. (การค้นคว้าอิสระการศึกษามหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยนเรศวร).
- ฐิติพร ไชแสง. (2565). การพัฒนาหลักสูตรฝึกอบรมเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยตามทฤษฎีเชื่อมโยงภาษา สำหรับครูที่สอนนักเรียนกลุ่มชาติพันธุ์. (วิทยานิพนธ์ครุศาสตรดุษฎีบัณฑิต, มหาวิทยาลัยนเรศวร).
- ณปภัช อิมอ่อง. (2564). การพัฒนาหลักสูตรฝึกอบรมเพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ สำหรับครูปฐมวัย. (วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยราชภัฏชัยภูมิ).
- ณัฐพร คุ่มครอง. (2561). การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐาน รายวิชา เศรษฐศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5. (วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม).
- ณัฐพร ปานเกิดผล. (2563). ความสัมพันธ์ระหว่างการเรียนรู้ซึ่งถึงความรู้สึกกับความเหนื่อยหน่ายโดยมีแรงงานทางอารมณ์เป็นตัวแปรส่งผ่าน. (วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย).
- ณัฐพล เจนการ. (2566). ผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับการใช้คำถามระดับสูงที่มีต่อความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์ของผู้เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6. (วิทยานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยบูรพา).
- ทัตนิย์ สุริยะไชย. (2554). ความสัมพันธ์ระหว่างการตระหนักรู้ในตนเองกับการร่วมรู้สึกในวัยรุ่น.

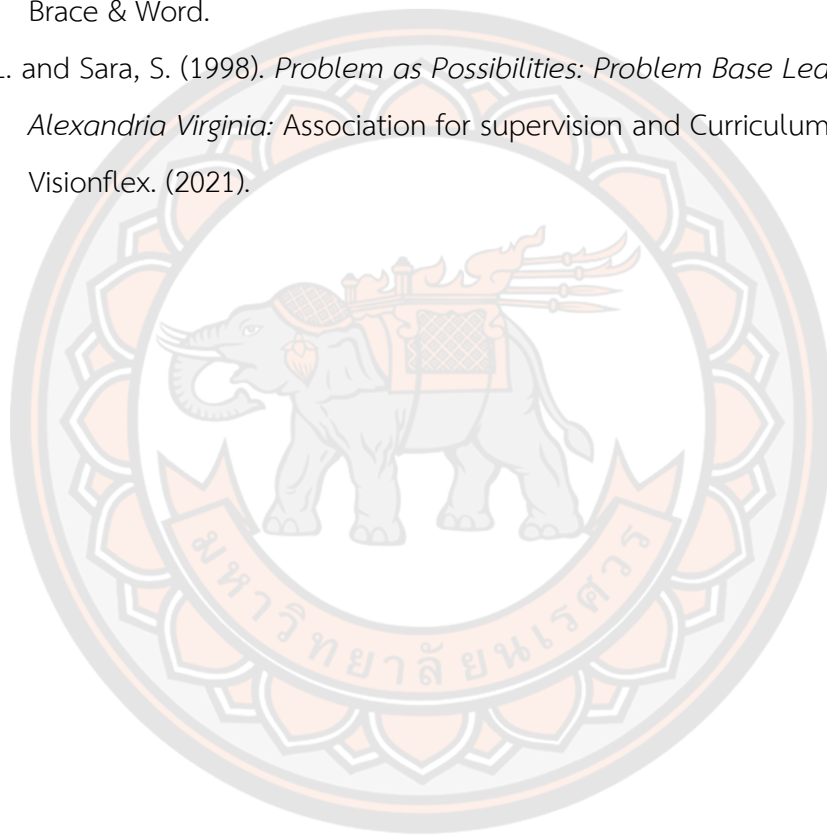
- (สารนิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ).
- ทศพร นนธิบุตร. (2566). ผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาประวัติศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3. (การค้นคว้าอิสระครุศาสตร์ มหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์).
- ทิตนา แคมมณี. (2540). การวิจัยทางการศึกษา. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- ทิตนา แคมมณี. (2560). ศาสตร์การสอน: องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ (พิมพ์ครั้งที่ 21). สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ทิตนา แคมมณี. (2562). รายการผลงาน สื่อ สิ่งพิมพ์ ประชาสัมพันธ์และเผยแพร่กรอบสมรรถนะ ผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน.
- อึ้ง บัวศรี. (2532). ทฤษฎีหลักสูตร การออกแบบและพัฒนา. ธนัชชการพิมพ์.
- นพรุจน์ อุทัยวิป. (2560). ผลของการให้การปรึกษารายบุคคลตามแนวคิดของ โรเจอร์สที่มีต่อการ เข้าถึงใจของนักศึกษามหาวิทยาลัย. (วิทยานิพนธ์วิทยาศาสตร์มหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยเชียงใหม่).
- นาถสินี ไทยอ่อน. (2564). การพัฒนาทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ขั้นบูรณาการและ ความสามารถในการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้การจัดการ เรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับแผนผังความคิด. (วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตร มหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยขอนแก่น)
- นิตยา เปลื้องนุช. (2554). การบริหารหลักสูตร. ขอนแก่น: โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยขอนแก่น.
- นิพาดา นวนลิน. (2564). การพัฒนาความสามารถในการแก้ปัญหาการถูกกลั่นแกล้งในโลกออนไลน์ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบปัญหาเป็นฐานของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2. (วิทยานิพนธ์ ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต).
- บุญเลี้ยง ทุมทอง. (2553). การพัฒนาหลักสูตร curriculum development. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- เบญจวรรณ หฤทัยสิริรัตน์. (2563). ผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ ทางการเรียน สาระการเรียนรู้หน้าที่พลเมือง วัฒนธรรมและการดำเนินชีวิตในสังคมและ ความสามารถในการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนทวิธาภิเศก บางขุนเทียน กรุงเทพมหานคร. (วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช).
- ปณิชา นิตีพรมงคล. (2554). พฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของคนวัยทำงานในเขต กรุงเทพมหานคร. (วิทยานิพนธ์นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยศรีปทุม).
- ปริญานุช มาตยารักษ์. (2556). ผลของโปรแกรมกระบวนการกลุ่มพัฒนาการเข้าใจความรู้สึกผู้อื่นของ

- วัยรุ่น. (วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยขอนแก่น).
- ราชบัณฑิตยสถาน.(2555). *พจนานุกรมศัพท์ศึกษาศาสตร์ ฉบับราชบัณฑิตยสถาน* (พิมพ์ครั้งที่ 1).
 อรุณการพิมพ์.
- พิมพ์ วาสนา. (2563). *การพัฒนาหลักสูตรฝึกอบรมทักษะชีวิตโดยใช้การเรียนรู้แบบประสบการณ์
 สำหรับเยาวชนชาติพันธุ์ จังหวัดเชียงราย*. (วิทยานิพนธ์ปรัชญาดุษฎีบัณฑิต, มหาวิทยาลัย
 ราชภัฏเชียงราย).
- ภาณุรุจ บุรินอก. (2565). *การพัฒนาการจัดการเรียนรู้สาระเศรษฐศาสตร์โดยใช้ปัญหาเป็นฐานของ
 นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4*. (ปริญาการศึกษามหาบัณฑิต ,มหาวิทยาลัยมหาสารคาม).
- รัตนะ บัวสนธ์. (2552). *วิจัยเชิงคุณภาพทางการศึกษา*. กรุงเทพมหานคร : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
 ราชบัณฑิตยสถาน. (2542). *พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2542*. กรุงเทพฯ.
- รัตนะ บัวสนธ์. (2562). *การวิจัยและพัฒนานวัตกรรมการศึกษา* (พิมพ์ครั้งที่ 1). สำนักพิมพ์
 จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- รุจิร ภูสาระ. (2551). *การพัฒนาหลักสูตร:ตามแนวปฏิรูปการศึกษา* (พิมพ์ครั้งที่ 3). กรุงเทพฯ:
 บุ๊คพอยท์.
- รุสดา จะปะเกีย. (2557). *ผลของการจัดการเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐานที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทาง
 การเรียนชีววิทยาและความพึงพอใจในการจัดการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6*.
 (วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์).
- วรุตม์ เขจรสัจย์. (2565). *การพัฒนาหลักสูตรฝึกอบรมเพื่อเพิ่มศักยภาพในการจัดกิจกรรมแนะแนว
 ยุคดิจิทัลของครูประจำชั้นระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น*. (วิทยานิพนธ์ปริญญาปรัชญา
 ดุษฎีบัณฑิต, มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม).
- วาริรัตน์ แก้วอุไร. (2549). *เอกสารคำสอน การพัฒนาหลักสูตรและการสอน*. พิษณุโลก: ภาควิชา
 การศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร.
- วิชัย วงษ์ใหญ่. (2543). *กระบวนการพัฒนาหลักสูตรและการเรียนการสอนภาคปฏิบัติ*. กรุงเทพฯ:
- วิชัย วงษ์ใหญ่. (2554). *การพัฒนาหลักสูตรระดับอุดมศึกษา*. อาร์แอนด์ปรีน.
- วิเชียร ชิวพิมาย. (2528). *การฝึกอบรมและคู่มือวิทยาการ*. ครูสภา.
- วิเชียร ชำรงโสทธิสกุล. (2560). *วารสาร ศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร*. 19(4). 10.
- วิภาพรรณ กนิษฐนาคะ. (2542). *การพัฒนาบุคคลและการฝึกอบรม*. สถาบันราชภัฏสวนสุนันทา.
- สงัด อุทรานันท์. (2532). *พื้นฐานและหลักการพัฒนาหลักสูตร* (พิมพ์ครั้งที่ 3). คณะครุศาสตร์
 จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

- สฤชาวัลย์ ชนะศักดิ์. (2561). *การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานเพื่อพัฒนาการรู้ซึ่งถึงความรู้สึกในการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6* (ปริญญาครุศาสตร์มหาบัณฑิต, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย).
- สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ. (2563). *คู่มือการจัดการเรียนรู้เพื่อสร้างพลเมืองรู้เท่าทันสื่อ*. บริษัท วอล์คคอนคลาวด์ จำกัด.
- สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ. (2563). *ทักษะการเอาใจเขามาใส่ใจเรา (Digital Empathy)*. บริษัท วอล์คคอนคลาวด์ จำกัด.
- สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์. (2565). *คู่มือคนไทย Cyber Go ฉบับวัยใส*. บริษัท วอล์คคอนคลาวด์ จำกัด.
- สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา. (2550). *การจัดการเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐาน*. ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- สำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้ (องค์การมหาชน). (2559). *9 ข้อควรปฏิบัติของพลเมืองดิจิทัลยุคใหม่*. <http://www.okmd.or.th/okmd-opportunity/digital-age/258/>.
- สุกานดา สีทา. (2563). *ผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาวิทยาศาสตร์ เรื่องโลกและการเปลี่ยนแปลง และความสามารถในการแก้ปัญหาทางวิทยาศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนปากช่องจังหวัดนครราชสีมา*. (วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช).
- สุเทพ หุ่นสวัสดิ์. (2560). *การพัฒนาชุดฝึกอบรมเกี่ยวกับการป้องกันและควบคุมโรคเอดส์สำหรับนักศึกษา ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพในวิทยาลัยเทคนิค*. (ปริญญาการศึกษาดุชนิพนธ์ิต, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ).
- สุพรรณิการ์ สุทธหลวง. (2565). *การพัฒนาหลักสูตรฝึกอบรมเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้เชิงรุก โดยใช้กระบวนการชี้แนะและการเป็นพี่เลี้ยง สำหรับครูประถมศึกษา*. (วิทยานิพนธ์การศึกษาดุชนิพนธ์ิต, มหาวิทยาลัยนเรศวร).
- สุรกันต์ จังหาร. (2553). *การพัฒนาชุดฝึกอบรมครูเพื่อพัฒนาหลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนสังกัดเทศบาลเมืองมหาสารคาม*. (มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม).
- สุรียา บุคดี. (2566). *การพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนตามแนวคิดการเรียนรู้ด้วยการรับใช้สังคม ร่วมกับการใช้ปัญหาเป็นฐานเพื่อเสริมสร้างทักษะการแก้ปัญหาและความตระหนักรู้ต่อสิ่งแวดล้อม สำหรับนักเรียนในพื้นที่เสี่ยงภัยด้านสิ่งแวดล้อม*. (วิทยานิพนธ์การศึกษาดุชนิพนธ์ิต, มหาวิทยาลัยพะเยา).

- Delisle, R. (1997). *How to Use Problem-Based Learning in the Classroom*. Alexandria VA: Association for Supervision and Curriculum Development.
- Edens, K. M. (2000). Preparing Problem solvers for the 21st century through problem-based learning. *College Teaching*, 48(2), 55 – 60.
- eSafety Commissioner. (2022). *Cyberbullying: factsheet*. <https://www.esafety.gov.au/educators/training-for-professionals/professional-learning-program-teachers/cyberbullying-factsheet>
- Espinosa, C. (2023). *Cognitive vs Affective Empathy Leadership*.
- Friese, Y. (2015). *Digital Empathy*. www.digitalempathy.net
- Friese, Y. (2015). *Digital empathy: Developing socio-emotional and cognitive skills using digital media*. in S. Tettegah & D. L. Espelage (Eds.). *Emotion, Technology, and Behavior*. www.digitalempathy.net.
- Good, Cater V. 1973. *Dictionary of Education*. 3rd ed. New York: McGraw-Hill Book.
- Gonzalez-Berrios, Nereida. (2022). *What is Empathy – All You Need to Know*.
- Hmelo-Silver, C. E. (2004). Problem-based learning: What and How Do students learn?. *Educational Psychology Review*, 16 (3), 235 - 266.
- Hinduja, S., & Patchin, J. W. (2010). *Bullying, cyberbullying, and suicide*. *Archives of Suicide Research*.
- Isaacks, D. (2023). *The Power of Cognitive Empathy*.
- Indeed Editorial Team. (2024). *Cognitive vs. Emotional Empathy: Definition and 5 Key Differences*.
- Komorniczak, M. (2024). *Empathy – a behavioral science deep dive*. <https://highp.me/empathy-a-behavioral-science-deep-dive>.
- Lau, G. (2023). *Digital empathy: 7 ways for PR pros to foster meaningful connections virtually*.
- Ornstein, A C, and Hunkins, F. P. (2004). *Curriculum foundations, principles, and issues*. Boston: Pearson.
- Ortega-Ruiz, R., Del Rey, R. and A. Casas, S. (2012). Knowing, Building and Living Together on Internet and Social Networks: The ConRed Cyberbullying Prevention Program. *International Journal of Conflict and Violence*, 6(2), 302-312

- Reniers, R. L. E. P., Corcoran, R., Drake, R., Shryane, N. M., & Völlm, B. a. (2011). The QCAE: a Questionnaire of Cognitive and Affective Empathy. *Journal of Personality Assessment*, 93(1), 84–95.
- Shamay-Tsoory, S. G. (2011). The neural bases for empathy. *The Neuroscientist: A Review Journal Bringing Neurobiology, Neurology and Psychiatry*, 17(1), 18–24.
- Taba, H. (1962). *Curriculum Development. Theory and Practice*. New York: Harcourt Brace & Word.
- Torp, L. and Sara, S. (1998). *Problem as Possibilities: Problem Base Learning for K–12 Alexandria Virginia: Association for supervision and Curriculum Development*.
- Visionflex. (2021).





ภาคผนวก

ภาคผนวก ก รายนามผู้เชี่ยวชาญ

1. ผู้เชี่ยวชาญประเมินความเหมาะสมของหลักสูตรฝึกอบรมตามแนวคิด Cyber Friendly School Program เพื่อเสริมสร้างความเห็นอกเห็นใจในโลกดิจิทัลสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น จำนวน 5 คน ดังนี้

1.1 รองศาสตราจารย์ ดร.วารินทร์ แก้วอุไร อาจารย์ประจำสาขาวิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร จังหวัดพิษณุโลก

1.2 ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วิเชียร อารังโสติสกุล อาจารย์ประจำสาขาวิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร จังหวัดพิษณุโลก

1.3 ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พิชญาภา ยวงสร้อย อาจารย์ประจำภาควิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร จังหวัดพิษณุโลก

1.4 ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กิตติพงษ์ พุ่มพวง อาจารย์ประจำภาควิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร จังหวัดพิษณุโลก

1.5 นางวาสนี ผุดผ่อง ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะชำนาญการพิเศษ กลุ่มสาระวิทยาศาสตร์ โรงเรียนเทศบาล ๒ (คลองระนอง) จังหวัดนครสวรรค์

ภาคผนวก ข ตัวอย่างเอกสารประกอบหลักสูตรฝึกอบรม

**การพัฒนาหลักสูตรฝึกอบรมตามแนวคิด Cyber Friendly School Program
เพื่อเสริมสร้างความเห็นอกเห็นใจในโลกดิจิทัลสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น**

ตอนที่ 1 คำชี้แจงวิธีการจัดการเรียนการสอน

1. ชั้นเตรียมการสำหรับครูผู้สอน

1.1 ครูผู้สอนศึกษาแนวทางการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิด Cyber Friendly School Program เพื่อเสริมสร้างความเห็นอกเห็นใจในโลกดิจิทัลสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น จากเอกสารหลักสูตรฝึกอบรมเพื่อใช้เป็นแนวทางการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิด Cyber Friendly School Program เพื่อเสริมสร้างความเห็นอกเห็นใจในโลกดิจิทัลสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น รวมถึงเป็นแนวทางในการวัดและประเมินผลของหลักสูตรฝึกอบรมด้วย

1.2 ครูผู้สอนศึกษาและเตรียมเอกสารประกอบการสอน สื่อการสอน เครื่องมือวัดและประเมินผล และห้องเรียน

2. ขั้นตอนดำเนินการสอน

2.1 ครูผู้สอนอธิบายถึงความสำคัญของการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิด Cyber Friendly School Program เพื่อเสริมสร้างให้นักเรียนเกิดความเห็นอกเห็นใจในโลกดิจิทัล

2.2 ดำเนินการสอนตามแผนการจัดการเรียนรู้ในแต่ละหน่วยการเรียนรู้ โดยใช้เทคนิคจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ทั้ง 6 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้	บทบาทของครูผู้สอน	บทบาทของผู้เรียน
1. กำหนดปัญหา	<ul style="list-style-type: none"> - แนะนำแนวทาง/วิธีการเรียนรู้ - ยกตัวอย่างปัญหา/สถานการณ์โลกดิจิทัล - ตั้งคำถามให้นักเรียนคิดต่อ 	<ul style="list-style-type: none"> - มองเห็นลักษณะของปัญหาที่เกิดขึ้นในโลกดิจิทัลอย่างกว้างๆ - เกิดความสนใจที่จะดำเนินการเพื่อหาคำตอบตามปัญหา/สถานการณ์ในโลกดิจิทัลต่างๆที่ได้รับ

ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้	บทบาทของผู้สอน	บทบาทของผู้เรียน
2. ทำความเข้าใจปัญหา	<ul style="list-style-type: none"> - ตั้งคำถามให้ผู้เรียนคิดอย่างละเอียดกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความคิดต่อยอด - ช่วยดูแลตรวจสอบ และแนะนำความถูกต้อง 	<ul style="list-style-type: none"> - ทำความเข้าใจกับปัญหา/สถานการณ์ในโลกดิจิทัลต่างๆที่ได้รับ - ติความปัญหา/สถานการณ์ในโลกดิจิทัลต่างๆที่ได้รับ
3. ดำเนินการศึกษาค้นคว้า	<ul style="list-style-type: none"> - สังเกตการณ์และตรวจสอบแผนการดำเนินงานในแต่ละกลุ่ม - ให้คำแนะนำและให้กำลังใจ - อำนวยความสะดวกและประสานงาน 	<ul style="list-style-type: none"> - กำหนดเป้าหมายงานตามปัญหา/สถานการณ์ในโลกดิจิทัลต่างๆที่ได้รับ - วางแผนการทำงานที่เป็นขั้นตอน - แบ่งงาน แบ่งหน้าที่ตามความถนัดและเหมาะสม
4. สังเคราะห์ความรู้	<ul style="list-style-type: none"> - กระตุ้นให้ผู้เรียนใช้ความคิดและนำความรู้เดิมที่มีอยู่มาประยุกต์ใช้ - แลกเปลี่ยนความคิดเห็น - ตั้งคำถามเพื่อสร้างความคิดรวบยอด และนำไปสู่การเกิดความเห็นอกเห็นใจในโลกดิจิทัล 	<ul style="list-style-type: none"> - ระดมสมอง - แลกเปลี่ยนความคิดเห็นกันภายในกลุ่ม - อภิปรายผล และสังเคราะห์องค์ความรู้ใหม่ รวมถึงการเกิดความเห็นอกเห็นใจในโลกดิจิทัล
5. สรุปผลและประเมินค่าของคำตอบ	<ul style="list-style-type: none"> - ตรวจสอบการสร้างองค์ความรู้ใหม่ - พิจารณาความเหมาะสมและเพียงพอ 	<ul style="list-style-type: none"> - ตรวจสอบความถูกต้องและความเหมาะสมของคำตอบกับปัญหา/สถานการณ์ในโลกดิจิทัลต่างๆที่ได้รับ
6. นำเสนอและประเมินผลงาน	<ul style="list-style-type: none"> - ประเมินผลการเรียนรู้ - ตรวจสอบและประมวลความรู้ ความจำ ความเข้าใจ การนำไปใช้ การคิดวิเคราะห์ และ 	<ul style="list-style-type: none"> - เสนอผลงานต่อชั้นเรียนและครูผู้สอน - แลกเปลี่ยนความคิดเห็นในชั้นเรียน

ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้	บทบาทของผู้สอน	บทบาทของผู้เรียน
	การเกิดความเห็นอกเห็นใจในโลกดิจิทัลของนักเรียน	- แสดงออกถึงการเกิดความเห็นอกเห็นใจในโลกดิจิทัลต่อปัญหา /สถานการณ์ในโลกดิจิทัลที่ได้รับ

3. ขั้นการวัดผลและประเมินผล

3.1 การประเมินก่อนและหลังจัดการเรียนรู้ตามหลักสูตรฝึกอบรม ประเมินจากแบบทดสอบวัดความรู้ตามแนวคิด Cyber Friendly School Program

3.2 การประเมินระหว่างจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ระหว่างการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในแต่ละหน่วย โดยมีการประเมินเพื่อตรวจสอบว่าผู้เรียนได้เรียนรู้ตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้หรือไม่ บทบาทการมีส่วนร่วมของสมาชิกในแต่ละกลุ่มมีการเปลี่ยนแปลงและพัฒนาไปในทางที่ดีขึ้นหรือไม่ เพื่อนำข้อมูลเหล่านี้มาเป็นแนวทางในการปรับปรุงหลักสูตรฝึกอบรม

3.3 การประเมินความเห็นอกเห็นใจในโลกดิจิทัลภายหลังสิ้นสุดการเรียนการสอน ด้วยแบบทดสอบวัดความเห็นอกเห็นใจในโลกดิจิทัล

3.4 การใช้แบบสอบถามประเมินความคิดเห็นที่มีต่อการเรียนการสอนตามหลักสูตรฝึกอบรม โดยประเมินหลังจบการเรียนรู้ตามหลักสูตรฝึกอบรม

ตอนที่ 2 หน่วยการเรียนรู้และแผนการจัดการเรียนรู้

การจัดการเรียนรู้ตามหลักสูตรฝึกอบรมได้กำหนดให้มีเวลาเรียนจำนวน 12 ชั่วโมง แบ่งออกเป็น 3 ช่วง ตามรายละเอียดดังต่อไปนี้

1. การจัดการเรียนรู้ในช่วงที่ 1 ใช้เวลา 1 ชั่วโมงในการปฐมนิเทศ แนะนำจุดประสงค์การเรียนรู้และสาระสำคัญของ 5 หน่วยการเรียนรู้ตามแนวคิด Cyber Friendly School Program การวัดผลและประเมินผล และการทำแบบทดสอบก่อนเรียนวัดความรู้ตามแนวคิด Cyber Friendly School Program

2. การจัดการเรียนรู้ในช่วงที่ 2 เป็นการจัดการเรียนรู้ 5 หน่วย ใช้เวลา 10 ชั่วโมง โดยใช้เทคนิคจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน เพื่อให้นักเรียนเกิดความเห็นอกเห็นใจในโลกดิจิทัล รายละเอียดดังนี้

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 Contexts: บริบทของการใช้โซเชียลเน็ตเวิร์ค (2 ชั่วโมง)

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 Contacts: การติดต่อสื่อสารในโลกดิจิทัล (2 ชั่วโมง)

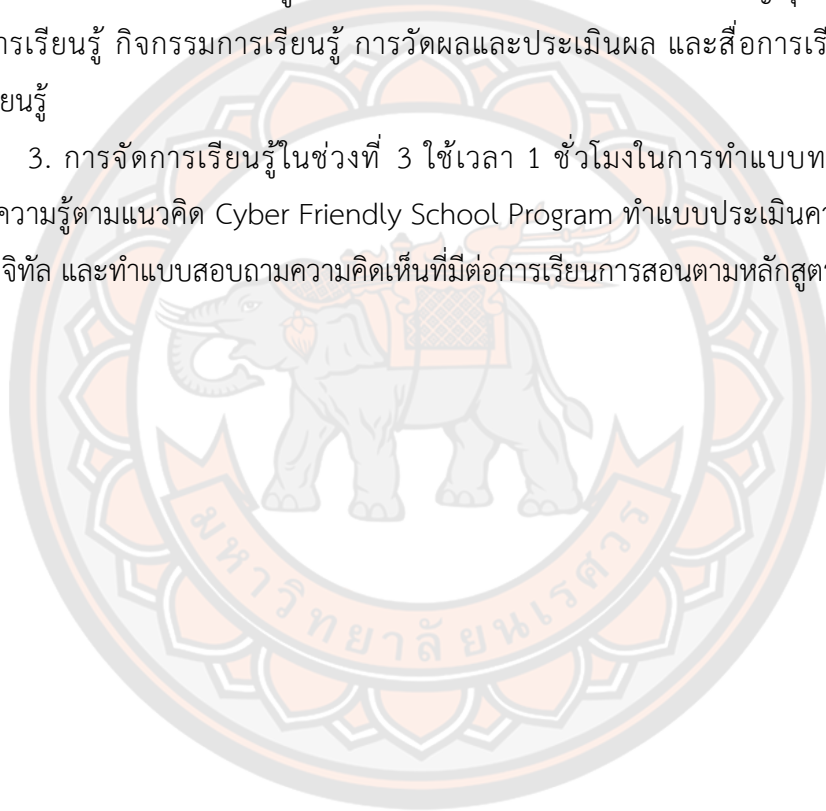
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 Confidentiality: ความปลอดภัยแห่งศตวรรษที่ 21
(2 ชั่วโมง)

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 Conduct: “ประตูที่เราเลือกเองได้..อยากจะทำอะไร” (1 ชั่วโมง)

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5 Content: นักเรียน จะรับมือกับการถูกกลั่นแกล้งในโลกดิจิทัลอย่างไร? (3 ชั่วโมง)

โดยแต่ละหน่วยการเรียนรู้จะใช้การจัดการเรียนรู้ เป็นแนวปฏิบัติในการจัดการเรียนการสอน และในแต่ละแผนการจัดการเรียนรู้จะมีองค์ประกอบ ดังนี้ ชื่อเรื่อง สาระสำคัญ จุดประสงค์การเรียนรู้ สาระการเรียนรู้ กิจกรรมการเรียนรู้ การวัดผลและประเมินผล และสื่อการเรียนการสอนและแหล่งเรียนรู้

3. การจัดการเรียนรู้ในช่วงที่ 3 ใช้เวลา 1 ชั่วโมงในการทำแบบทดสอบหลังเรียน เพื่อวัดความรู้ตามแนวคิด Cyber Friendly School Program ทำแบบประเมินความเห็นอกเห็นใจในโลกดิจิทัล และทำแบบสอบถามความคิดเห็นที่มีต่อการเรียนการสอนตามหลักสูตรฝึกอบรม



ตัวอย่างแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1

หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 Contexts

จำนวน 2 ชั่วโมง

เรื่อง 1.1 Social Network Safety: หลักการใช้เครือข่ายโซเชียลที่ปลอดภัย

1.2 Types of online environments accessed: การเข้าถึงการสื่อสารชนิดต่างๆในโลกออนไลน์ได้อย่างปราศจากความเสี่ยง

1.3 Taking Control: การควบคุมพฤติกรรมกรการใช้โซเชียลมีเดียผ่านกรณีศึกษาเพื่อให้เกิดความเห็นอกเห็นใจในโลกดิจิทัล

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-3

สาระสำคัญ

การมีความสามารถในการใช้เครือข่ายโซเชียลที่ปลอดภัย จากความเสี่ยงต่างๆ ในโลกดิจิทัล เป็นทักษะที่มีความสำคัญซึ่งช่วยให้สามารถป้องกันตนเองจากมิจฉาชีพและความเสี่ยงต่างๆ ที่แฝงตัวอยู่ รวมทั้งการเห็นความสำคัญ และประโยชน์ของการติดต่อสื่อสารผ่านอินเทอร์เน็ต รวมถึงเกิดความเห็นอกเห็นใจในโลกดิจิทัล

จุดประสงค์การเรียนรู้

ด้านความรู้ (K)

นักเรียนสามารถอธิบายหลักการใช้เครือข่ายโซเชียลที่ปลอดภัยได้

ด้านทักษะกระบวนการ (P)

นักเรียนสามารถประเมินความเสี่ยงที่จะเกิดขึ้นจากการเข้าถึงการสื่อสารชนิดต่างๆ ในโลกออนไลน์ได้

ด้านคุณลักษณะ(A)

นักเรียนเห็นความสำคัญและประโยชน์ของการเกิดความเห็นอกเห็นใจในโลกดิจิทัล

สาระการเรียนรู้

1. Social Network Safety หลักการใช้เครือข่ายโซเชียลที่ปลอดภัย

“หลักการเลือกใช้อุปกรณ์สื่อสารที่ปลอดภัยทั้ง 8 ชนิด” ได้แก่ 1) แชต 2) โทรวานโซเชียลมีเดีย 3) โทรศัพท์ 4) อีเมล 5) วิดีโอคอล 6) โพสต์และคอมเมนต์บนโซเชียลมีเดีย 7) ไลฟ์สด และ 8) ประชุมออนไลน์

- 5 **ข้อรู้ไว้ ใช้เน็ตปลอดภัย** ได้แก่ 1) ข้อตกลงการใช้งาน อ่านบ้างก็ดีนะ
2) ไวรัส...วายร้าย 3) สินค้าออนไลน์ เช็คให้ชัวร์ก่อนซื้อ 4) อย่าลืมทิ้งร่องรอยให้โทรศัพท์มือถือ และ
5) สำรองข้อมูลให้เกิดความเคยชิน

2. Types of online environments accessed การเข้าถึงการสื่อสารชนิดต่างๆในโลกออนไลน์ได้อย่างปราศจากความเสี่ยง

1. ข้อคิดในการใช้ Facebook สังคมออนไลน์ยอดฮิต
2. คำแนะนำในการใช้ X สั้นกระชับฉับไว
3. คำแนะนำการใช้ Instagram อย่างอุ่มใจ
4. Chat ใกล้เคียง...ไกล คุยได้ง่ายนิดเดียว
5. Line ส่งข้อความฟรีทุกที่ทุกเวลา
6. Messenger แอปพลิเคชัน แซตจาก Facebook

3. Taking Control การควบคุมพฤติกรรมกรการใช้โซเชียลมีเดียผ่านกรณีศึกษาเพื่อให้เกิดความเห็นอกเห็นใจในโลกดิจิทัล

กรณีศึกษาที่ 1 ติดจอมมากไป การเรียนตกต่ำสุขภาพเสื่อมโทรม

กรณีศึกษาที่ 2 ผลกระทบของการตอบโต้แสดงความคิดเห็น มีปฏิสัมพันธ์ติดตามและเสพติดเนื้อหาดิจิทัล

กรณีศึกษาที่ 3 ถ้าเสพติดเนื้อหาหรือเสพติดอินเทอร์เน็ตจะมีผลกระทบกระทบสุขภาพจิตอย่างไร

กรณีศึกษาที่ 4 รู้ไว้ห่างภัยร้ายทางอินเทอร์เน็ตระวัง! ภัยทางอินเทอร์เน็ต

กิจกรรมการเรียนรู้

1. กำหนดปัญหา (เวลา 10 นาที)

1.1 ครูกล่าวกับนักเรียนว่า “ในทุกวันนี้ เราอยู่ในโลกดิจิทัล 24 ชั่วโมง ซึ่งการเชื่อมต่อในโลกดิจิทัลนั้นมีประโยชน์และปัญหามากมาย แต่ถ้าเรามีการตัดการเชื่อมโยงกับโลกดิจิทัลเพื่ออยู่ในโลกจริงบ้าง ก็จะมีประโยชน์และลดปัญหาลงได้อีกมากมายเช่นกัน”

1.2 ครูตั้งคำถามกับนักเรียนเพื่อให้รู้ว่่านักเรียนทำอะไรในโลกดิจิทัล และจะได้อู้อว่พวกเขามีการตัดสินใจที่ถูกต้อหรือไม่ (โดยเปิดสไลด์ประกอบการสอนที่ 1-2 ประกอบ) ด้วย 6 คำถามต่อไปนี้

- 1.2.1 นักเรียนเข้าเว็บไซต์อะไรบ้าง
- 1.2.2 นักเรียนทำอะไรในเว็บไซต์เหล่านั้นบ้าง
- 1.2.3 นักเรียนใช้เวลากับเว็บไซต์นั้นนานเท่าใด
- 1.2.4 ต้อลงทะเบียนด้วยหรือไม่

1.2.5 เว็บไซต์ต้องการให้ระบุข้อมูลใดบ้าง

1.2.6 ให้ข้อมูลอะไรกับเว็บไซต์บ้าง

1.3 ให้ตัวแทนนักเรียน 5-6 คน โดยให้นักเรียน 2-3 คนแรก ตอบคำถาม ทั้ง 6 ข้อ (นักเรียน 1 คนสามารถตอบคำถามได้มากกว่า 1 ข้อ) จากนั้นให้นักเรียน 2-3 คนที่เหลือ ตอบคำถามที่ว่า “นักเรียนคิดว่าทุกวันนี้ โลกดิจิทัลยังมีความปลอดภัยอยู่มากหรือไม่ ?” จากนั้น ให้นักเรียนทั้ง 5-6 ช่วยกันเล่าสถานการณ์ความเสี่ยงหรือปัญหาในโลกดิจิทัล ที่เคยเจอกับตัวเองหรือคนรอบข้าง พร้อมแนวทางการรับมือแก้ไขสถานการณ์นั้นๆ

2. ขั้นทำความเข้าใจกับปัญหา (40 ชั่วโมง)

Social Network Safety หลักการใช้เครือข่ายโซเชียลที่ปลอดภัย

2.1 แบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่มๆ ละ 8-10 คน โดยให้นักเรียนหมายเลข 1-5 จากนั้นให้นักเรียนที่ได้หมายเลขเหมือนกัน อยู่กลุ่มเดียวกัน จากนั้นให้นักเรียนชมสไลด์ประกอบการสอน “Contexts” เพื่ออธิบายบริบทของการใช้โซเชียลเน็ตเวิร์ค หรือเครือข่ายโซเชียลที่ปลอดภัย

2.2 ให้นักเรียนร่วมกันชมคลิปวิดีโอ เรื่อง “โซเชียลเน็ตเวิร์ค” โดย Safe and Creative Media ความยาว 3.37 นาที (<https://www.youtube.com/watch?v=bTrmS4TkTZM>) เพื่อให้นักเรียนเห็นภาพรวมของเครือข่ายโซเชียลในปัจจุบันว่ามีทั้งประโยชน์และโทษที่นักเรียนจะได้เรียน ในรายละเอียดให้หัวข้อต่อไป 2.3 จากนั้น ให้นักเรียนฟังบรรยาย ในหัวข้อ “Social Network Safety หรือ การใช้เครือข่ายโซเชียลที่ปลอดภัย” โดยครูกล่าวนำเข้าว่า “จะเห็นได้ว่าทุกวันนี้ มีเครื่องมือสื่อสารมากมาย และใช้ได้หลากหลายรูปแบบ ไม่ว่าจะเป็นสื่อสารด้วยข้อความ เสียง ไปจนถึงภาพเคลื่อนไหวแบบเรียลไทม์ แต่ในแต่ละรูปแบบก็มีทั้งข้อดีและข้อจำกัด รวมไปถึงความเหมาะสมกับการใช้งานที่แตกต่างกันไป เรามาดูหลักการเลือกใช้งานให้ปลอดภัยและเหมาะสมกัน” จากนั้นเปิดสไลด์ประกอบการสอน เรื่อง “หลักการเลือกใช้เครื่องมือสื่อสารที่ปลอดภัยทั้ง 8 ชนิด”

2.4 ให้นักเรียนร่วมกันชมคลิปวิดีโอ เรื่อง “การใช้ Internet อย่างปลอดภัย” ความยาว 2.32 นาที (<https://www.youtube.com/watch?v=Ub>) โดย Marneumek

2.5 ครูบรรยาย เรื่อง “5 ข้อรู้ไว้ ใช้เน็ตปลอดภัย” เพื่อให้นักเรียนเห็นความสำคัญของการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัย

“Types of Online Environments Accessed”

2.6 ครูตั้งคำถามกับนักเรียนว่า “นักเรียนคิดว่า ด้วยมือถือเครื่องเดียว สามารถติดตามข่าวสารและความเคลื่อนไหวของเพื่อนได้ตลอดเวลาเลยหรือไม่ ?”

2.7 ให้นักเรียนอาสาสมัคร 2-3 คนออกมาตอบคำถามพร้อมอธิบายเหตุผลว่าทำไมจึงคิดเช่นนั้น และครูอธิบายประกอบต่อว่า “ทุกวันนี้ สมาร์ทโฟนเป็นอุปกรณ์สื่อสารที่คนนิยมใช้

มากขึ้นเรื่อยๆ ราคาถูกลงมากๆ สามารถเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตได้ตลอดเวลา มีแอปพลิเคชันที่ช่วยในการสื่อสารมากมาย ทำให้สามารถสื่อสารได้ทั้งทางเสียง ทางภาพนิ่ง หรือภาพเคลื่อนไหวได้ด้วย ซึ่งสมาร์ทโฟนสามารถใช้ได้ทั้งวัน เรียกว่าตั้งแต่ตื่นนอนจนเข้านอนเลยทีเดียว”

2.8 ให้นักเรียนตอบคำถามที่ว่า “คุณคุ้นเคยกับสมาร์ทโฟนได้หรือไม่ และนักเรียนใช้สมาร์ทโฟนเป็นส่วนหนึ่งกับกิจกรรมอะไรในชีวิตประจำวันของนักเรียนบ้าง?” (การให้นักเรียนตอบคำถามนั้น ขึ้นอยู่กับสถานการณ์และดุลยพินิจของครูโดยอาจสุ่มเรียกชื่อ ขออาสาสมัคร เดินไปหาหรือให้ยกมือตอบ)

(แนวคำตอบ)

2.8.1 ใช้เป็นนาฬิกาปลุก ใช้ดูเวลาระหว่างวัน

2.8.2 ตื่นมาก็เช็คสถานะ Facebook เช็คข้อความ LINE เช็คอีเมล อัปเดตสถานะระหว่างเดินทาง เป็นต้น)

2.9 ครูอธิบายความหมายและคำแนะนำการใช้งานในหัวข้อ “Types of online environments accessed หรือ การเข้าถึงการสื่อสารชนิดต่างๆในโลกออนไลน์” โดยประกอบไปด้วย 6 หัวข้อต่อไปนี้

2.9.1 Facebook สังคมออนไลน์ยอดฮิต

2.9.2 X สั้นกระชับฉับไว

2.9.3 Instagram

2.9.4 Chat ใกล้เคียง...ใกล้ คุยได้ง่ายนิดเดียว

2.9.5 Line ส่งข้อความฟรีทุกที่ทุกเวลา

2.9.6 Messenger แอปพลิเคชัน แชนดจาก Facebook

Taking Control

2.10 ครูทบทวนความรู้ที่นักเรียนได้เรียนไป 2 หัวข้อก่อนหน้านี้ และนำเข้าสู่บทเรียนที่ 3 “Taking Control หรือ การควบคุมพฤติกรรมการใช้โซเชียลมีเดีย” โดยกล่าวว่า “โทรศัพท์มือถือ นั้นถือได้ว่าเป็นส่วนหนึ่งของชีวิตนักเรียน ๆ ไปแล้วใช่ไหมล่ะ คงมีแต่เวลาเรียนกับเวลาอนเท่านั้นที่นักเรียน ๆ ไม่ได้จับโทรศัพท์มือถือ ยิ่งเป็นวันหยุดก็ไม่ต้องพูดถึงนั่งเล่นเกมออนไลน์กันได้ทั้งวัน ระหว่างกินข้าวก็ยังต้องเปิดดูคลิปบน Youtube หรือ Tiktok ไปด้วยบางครั้งเล่นเพลินจนลืมกินข้าวหรือลืมทำการบ้าน จนถูกพ่อแม่บ่น คุณครูว่าแยะเลย ถ้าเล่นมากไปแบบนี้ไม่ดีแน่ ๆ มาดูกันดีกว่าว่าการติดจอมมากไปมีผลอะไรกับชีวิตเราได้บ้างกันนะ”

2.11 ให้นักเรียนร่วมกันชม กรณีศึกษา 2-4 กรณี เพื่อให้นักเรียนเกิดความเห็นอกเห็นใจในโลกดิจิทัล โดยครูแจ้งนักเรียนก่อนบรรยายว่า “ให้สมาชิกทุกคนในกลุ่มช่วยกันวิเคราะห์และสรุปประเมินกรณีศึกษาลงในใบแผนผังความคิด ว่าถ้าเกิดขึ้นกับตัวเราจะรับมืออย่างไร

2.11.4 กรณีศึกษาที่ 4 “การเกรียน (Trolling)”

3. ขั้นตอนกำหนดแนวทางในการแก้ปัญหา (เวลา 20 นาที)

3.1 ให้สมาชิกในกลุ่มช่วยกันวิเคราะห์และสรุปประเด็นเป็นเวลาประมาณ 10 นาที หลังจากนั้นให้สมาชิกทุกคนในกลุ่มออกมาให้ข้อคิดเห็นหน้าห้อง ภายใต้ประเด็น “ถ้าเกิดเหตุการณ์ตามกรณีศึกษานั้นขึ้นกับตัวเราจะรับมืออย่างไร และเราจะช่วยป้องกันอย่างไรเพื่อไม่ให้กรณีตัวอย่างดังกล่าวเกิดขึ้นกับผู้อื่น” โดยที่ครูช่วยเพิ่มเติมข้อเสนอแนะ

3.2 จากนั้นครูกล่าวสรุปก่อนจะนำเข้าสู่กรณีศึกษาต่อไปว่า “นักเรียนทุกคนตั้งแต่ตื่นขึ้นมาก็จับโทรศัพท์มือถือเช็คข้อความในไลน์ เล่นเกมออนไลน์ ดูตีกีต็อก จนกระทั่งก่อนนอนก็ยังส่องโซเชียล ไททวิตเตอร์กันอยู่เลยใจใหม่ละ แต่พอเวลาเราเงยหน้าขึ้นมาจากจอ เจอเพื่อนที่เอาแต่ก้มดูจอทั้งวัน เล่นเกมจนหัวร้อนเราคุยด้วยก็ไม่คุย กลับมาที่บ้านพ่อแม่ก็นั่งกินข้าวไปดูทีวีไปไม่สนใจเราเลย เราก็รู้สึกไม่ดี ทำไมใครต่อใครก็ติดจอจนเกินไป แล้วเรา ติดจอมากเกินไปแบบนี้หรือเปล่า

แต่มากเกินไปหรือพอดีของแต่ละคนก็ไม่เท่ากันใจใหม่ละ แล้วแบบไหนคือพอดีกับตัวเรากันนะ เราลองมาดูหลักเกณฑ์ง่าย ๆ ในการจัดสมดุลให้กับเวลาหน้าจอของเรา ก่อนที่จะหยิบโทรศัพท์มือถือหรือคลิกเข้าไปในโลกดิจิทัลกัน” ซึ่งกรณีศึกษาต่อไปนี้จะกล่าวถึงการจัดสมดุลของการควบคุมพฤติกรรมการใช้โซเชียลมีเดีย ซึ่งจะช่วยให้ นักเรียนสามารถรักษาความปลอดภัยให้กับตัวเองจากภัยร้ายต่างๆในโลกออนไลน์ และก่อให้เกิดความเห็นอกเห็นใจในโลกดิจิทัลกับตัวของนักเรียนเอง

3.3 ครูกล่าวกับนักเรียนว่า ในบทเรียน “Contexts หรือ บริบทของการใช้โซเชียลเน็ตเวิร์ค” ซึ่งเราได้เรียนกันถึง 3 หัวข้อ ได้แก่

3.3.1 Social Network Safety หรือ การใช้เครือข่ายโซเชียลที่ปลอดภัย ที่ได้กล่าวถึงความหมายและคำแนะนำการใช้งานเครื่องมือสื่อสารชนิดต่างๆในโซเชียลมีเดียอย่างไรให้ปลอดภัย

3.3.2 Types of online environments accessed หรือ การเข้าถึงการสื่อสารชนิดต่างๆในโลกออนไลน์ ที่ได้กล่าวถึงที่มา และวิธีป้องกันตัวจากการใช้โซเชียลมีเดียชนิดต่างๆ

3.3.3 Taking Control หรือ การควบคุมพฤติกรรมการใช้โซเชียลมีเดีย ที่ได้กล่าวถึงกรณีศึกษา ผลกระทบ วิธีป้องกันเพื่อให้เกิดความเห็นอกเห็นใจในโลกดิจิทัล

4. ขั้นตอนการศึกษาค้นคว้า (เวลา 10 นาที)

ในขั้นตอนนี้ ครูจะให้ นักเรียนร่วมกันทำกิจกรรม “โซเชียลมีเดีย ใช้อย่างไรให้ปลอดภัย” โดยใช้ป้ายรูปภาพโซเชียลมีเดีย ทั้ง 6 ชนิดต่อไปนี้

- Chat (สีแดง)
- Facebook (สีน้ำเงิน)
- Instagram (สีชมพู)
- Line (สีเขียว)
- Messenger (สีส้ม)
- X (สีดำ)

4.1 นักเรียนได้รับใบงานการจัดลำดับการใช้สื่อคนละ 1 ใบและเรียงลำดับการใช้อุปกรณ์สื่อ 6 ชนิดของตนเองจากการใช้งานจากมากไปน้อย และระบุเวลาที่ใช้ต่อวัน (ชั่วโมงหรือนาที)

ใบงานจัดลำดับการใช้สื่อ

แต่ละวันเราใช้สื่อชนิดไหนมากที่สุด?

อันดับ	สื่อ	ระยะเวลา
1		
2		
3		
4		
5		
6		
รวม		

4.2 นักเรียนยื่นให้ตรงกับป้ายของสื่อที่ตนเองใช้มากที่สุด ซึ่งครูได้นำไปวางไว้อยู่แล้ว จากนั้นอธิบายให้เพื่อนที่อยู่ป้ายเดียวกันว่าใช้อุปกรณ์ดังกล่าวทำอะไรบ้าง รวมถึงจำนวนชั่วโมงที่ใช้ต่อวัน

4.3 สำหรับอุปกรณ์ลำดับที่ 2 - 6 ให้ผู้เรียนดำเนินกิจกรรมตามข้อที่ 2

5. ขั้นสังเคราะห์ความรู้ (เวลา 25 นาที)

- 5.1 แบ่งนักเรียนออกเป็น 4-5 กลุ่ม และแต่ละกลุ่มวาดรูปมนุษย์ลงในกระดาษ Flipchart
- 5.2 ให้แต่ละกลุ่มวิเคราะห์ผลกระทบด้านสุขภาพของการใช้อุปกรณ์แต่ละชนิด โดยการระบายสีที่แตกต่าง 6 สี (แทนอุปกรณ์สื่อทั้ง 6 ชั้น) ลงบนอวัยวะ
- 5.3. แต่ละกลุ่มวิเคราะห์ผลกระทบระยะสั้นและ ระยะยาวจากการใช้งานอุปกรณ์
- 5.4 แต่ละกลุ่มจับคู่กลุ่มและเพื่อสลับกันนำเสนอปัญหาการใช้อินเทอร์เน็ตกับสุขภาพ ซึ่งมีเวลากลุ่มละ 2-3 นาที
- 5.5 แต่ละกลุ่มคำนวณเวลาการใช้อุปกรณ์ต่าง (โดยรวมเวลาการใช้งานของสมาชิก ทั้งกลุ่ม เพื่อหากกลุ่มที่ใช้งานสื่อมากและน้อยที่สุดต่อวัน

6. ขั้นเสนอผลงานและประเมินค่าของคำตอบ (เวลา 15 นาที)

- 6.1 แต่ละกลุ่มส่งตัวแทนมาเล่าให้เพื่อนฟังว่า "ตนเองใช้อินเทอร์เน็ตเพื่ออะไรบ้าง สื่อเหล่านั้นส่งผลกระทบต่อสุขภาพและความปลอดภัยของตนเองอย่างไร ?"
- 6.2 แต่ละกลุ่มร่วมและครูก็อภิปรายประเด็นคำถามที่ว่า "พฤติกรรมการใช้สื่อส่งผลกระทบต่อความสัมพันธ์กับครอบครัวและสังคมอย่างไรบ้าง ? " และ "เราควรจัดเวลาในการใช้สื่ออย่างไร?"
- ซึ่งครูหวังเป็นอย่างยิ่งว่านักเรียนจะนำความรู้จากบทเรียนนี้ไปประยุกต์ใช้ให้เกิดความสมดุลระหว่างชีวิตจริงกับโลกออนไลน์ นักเรียนสามารถใช้โซเชียลมีเดียได้อย่างปลอดภัย และมีความรู้สึกที่เห็นอกเห็นใจในโลกดิจิทัล ทั้งกับตนเอง คนรอบข้าง และทุกคนในโลกออนไลน์ สุดท้ายก่อนที่เราจะทำกิจกรรมต่อไป ครูขอสุ่มชื่อนักเรียน 1-2 คนเพื่อออกมาทบทวนความรู้ที่ได้เรียนจากบทเรียนนี้

การวัดและประเมินผล

จุดประสงค์การเรียนรู้	วิธีวัด	เครื่องมือวัด	การประเมินผล
ด้านความรู้ (K) นักเรียนสามารถอธิบายหลักการใช้เครือข่ายโซเซียลที่ปลอดภัยได้	ประเมินจากการเขียนแผนผังความคิดใบงานกรณีศึกษาและชิ้นงานโซเซียลมีเดีย ใช้อย่างไรให้ปลอดภัย	แบบประเมินผลการเขียนแผนผังความคิดใบงานกรณีศึกษาจำนวน 5 ข้อและแบบประเมินผลการทำชิ้นงานโซเซียลมีเดีย ใช้อย่างไรให้ปลอดภัย จำนวน 5 ข้อ	รูบริกส์ 4 ระดับ 16-20 คะแนน = 4 = ดีมาก 11-15 คะแนน = 3 = ดีพอใช้ 5-10 คะแนน = 2 = พอใช้ 0-4 คะแนน = 1 = ปรับปรุง
ด้านทักษะกระบวนการ (P) นักเรียนสามารถประเมินความเสี่ยงที่จะเกิดขึ้นจากการเข้าถึงการสื่อสารชนิดต่างๆในโลกออนไลน์ได้	ประเมินจากการมีส่วนร่วมของสมาชิกในกลุ่มขณะทำกิจกรรมการร่วมกันระดมความคิด วิเคราะห์และสังเคราะห์ความรู้และแลกเปลี่ยนความคิดเห็นเพื่อให้ได้คำตอบ	แบบประเมินผลการทำงานกลุ่ม ที่สมาชิกร่วมกันสามารถประเมินถึงความเสี่ยงที่จะเกิดขึ้นจากการเข้าถึงการสื่อสารชนิดต่างๆในโลกออนไลน์จำนวน 5 ข้อ	รูบริกส์ 4 ระดับ 16-20 คะแนน = 4 = ดีมาก 11-15 คะแนน = 3 = ดีพอใช้ 5-10 คะแนน = 2 = พอใช้ 0-4 คะแนน = 1 = ปรับปรุง
ด้านคุณลักษณะ(A) นักเรียนเห็นความสำคัญและประโยชน์ของการเกิดความเห็นอกเห็นใจในโลกดิจิทัล	ประเมินจากการนำเสนอ การตอบคำถาม และการแสดงออกถึงความรู้สึกเห็นอกเห็นใจในโลกดิจิทัล	แบบประเมินผลการนำเสนอ ที่ผู้เรียนสามารถตอบคำถามและแสดงออกถึงความรู้สึกเห็นอกเห็นใจในโลกดิจิทัลจำนวน 5 ข้อ	รูบริกส์ 4 ระดับ 16-20 คะแนน = 4 = ดีมาก 11-15 คะแนน = 3 = ดีพอใช้ 5-10 คะแนน = 2 = พอใช้ 0-4 คะแนน = 1 = ปรับปรุง

แบบประเมินผลการเขียนแผนผังความคิดในงานกรณีศึกษา

กลุ่ม.....

ชื่อสมาชิก.....

คำชี้แจง : ให้ประเมินผลการเขียนแผนผังความคิดของนักเรียนตามรายการ แล้วขีด ✓ ลงในช่องที่ตรงกับระดับคะแนน

ลำดับที่	รายการประเมิน	ระดับคะแนน			
		4	3	2	1
1	สรุปความรู้ได้ถูกต้อง ครบตรงประเด็น				
2	การเชื่อมโยงความรู้ได้ถูกต้องตามลำดับ ขั้นความสัมพันธ์				
3	มีความคิดสร้างสรรค์ในการเขียนผัง ความคิด				
4	ความเป็นระเบียบของงาน				
5	ความตรงต่อเวลา				
รวม					

เกณฑ์การผ่าน ตั้งแต่ระดับ ดี ขึ้นไป สรุป ผ่าน ไม่ผ่าน

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน

...../...../.....

เกณฑ์การให้คะแนน (Scoring Rubrics)
แบบประเมินผลการเขียนแผนผังความคิดไปงานกรณีศึกษา

ประเด็นการประเมิน	คำอธิบายเกณฑ์การให้คะแนน (ระดับคุณภาพ)			
	ดีมาก (4 คะแนน)	ดี (3 คะแนน)	พอใช้ (2 คะแนน)	ปรับปรุง (1 คะแนน)
1.สรุปความรู้ได้ถูกต้อง ครบตรงประเด็น	สามารถสรุปความรู้ได้ครบตรงประเด็นและมีความถูกต้องทั้ง 4 กรณีศึกษา	สามารถสรุปความรู้ได้ครบตรงประเด็นและมีความถูกต้องได้ 3 กรณีศึกษา	สรุปความรู้ได้ 2-3 กรณีศึกษา แต่เนื้อหาไม่ครบทุกประเด็น	สรุปความรู้ได้ 1 กรณีศึกษาหรือเนื้อหาไม่ถูกต้อง
2. การเชื่อมโยงความรู้ได้ถูกต้องตามลำดับชั้นความสัมพันธ์	สามารถเชื่อมโยงความรู้ได้ถูกต้องตามลำดับความสัมพันธ์	สามารถเชื่อมโยงความรู้ได้ ลำดับความสัมพันธ์ได้แต่มีข้อบกพร่องไม่เกิน 2-3 แห่ง	สามารถเชื่อมโยงความรู้และลำดับความสัมพันธ์ได้ และข้อบกพร่องตั้งแต่ 4 แห่งขึ้นไป	สามารถเชื่อมโยงความรู้ได้ แต่ไม่เป็นไปตามลำดับความสัมพันธ์
3. มีความคิดสร้างสรรค์ในการเขียนผังความคิด	สามารถเขียนผังความคิดได้ในรูปแบบที่ถูกต้องและสวยงาม	สามารถเขียนผังความคิดได้ถูกต้อง และมีข้อบกพร่องไม่เกิน 2 แห่ง	สามารถเขียนผังความคิดได้ และมีข้อบกพร่อง 3 แห่งขึ้นไป	สามารถเขียนผังความคิดได้ แต่ขาดรูปแบบและความสวยงาม
4. ความเป็นระเบียบของงาน	งานมีความเป็นระเบียบแสดงออกถึงความประณีต	งานมีความเป็นระเบียบแต่ยังมีข้อบกพร่องไม่เกิน 2 แห่ง	งานมีความเป็นระเบียบแต่ยังมีข้อบกพร่องไม่เกิน 4 แห่ง	งานไม่เป็นระเบียบและมีข้อบกพร่อง 5 แห่งขึ้นไป
5. ความตรงต่อเวลา	ส่งใบงานภายในเวลาที่กำหนด	ส่งใบงานช้ากว่ากำหนด 5 นาที	ส่งใบงานช้ากว่ากำหนด 10 นาที	ส่งใบงานช้ากว่ากำหนด 20 นาที

แบบประเมินชิ้นงานโฆเซียมิตีเดีย ใช้อย่างไรให้ปลอดภัย

ใบงาน.....

กลุ่ม.....

ชื่อสมาชิก.....

คำชี้แจง : ให้ประเมินผลการเขียนแผนผังความคิดของนักเรียนตามรายการ แล้วขีด ✓ ลงในช่องที่ตรงกับระดับคะแนน

ลำดับที่	รายการประเมิน	ระดับคะแนน			
		4	3	2	1
1	ความถูกต้องของเนื้อหา				
2	ภาษาที่ใช้				
3	ความคิดสร้างสรรค์ในผลงาน				
4	ความเป็นระเบียบ				
5	ความตรงต่อเวลา				
	รวม				

เกณฑ์การผ่าน ตั้งแต่ระดับ ดี ขึ้นไป

สรุป ผ่าน ไม่ผ่าน

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน

...../...../.....

เกณฑ์การให้คะแนน (Scoring Rubrics)
แบบประเมินผลการทำชิ้นงานโซเชียลมีเดีย ใช้อย่างไรให้ปลอดภัย

ประเด็นการประเมิน	คำอธิบายเกณฑ์การให้คะแนน (ระดับคุณภาพ)			
	ดีมาก (4 คะแนน)	ดี (3 คะแนน)	พอใช้ (2 คะแนน)	ปรับปรุง (1 คะแนน)
1. ความถูกต้องของเนื้อหา	เนื้อหาเป็นไปตามที่กำหนดมีรายละเอียดครอบคลุม 6 ประเด็นขึ้นไป	เนื้อหาเป็นไปตามที่กำหนด มีรายละเอียด ครอบคลุม 4-5 ประเด็น	เนื้อหาเป็นไปตามที่กำหนด มีรายละเอียด ได้ 2-3 ประเด็น	เนื้อหาไม่เป็นไปตามที่กำหนด มีรายละเอียด ได้ 1 ประเด็น
2. ภาษาที่ใช้	ไม่มีการสะกดคำผิด	การสะกดคำ ผิดไม่เกิน 2 แห่ง	การสะกดคำ ผิด 3 แห่ง	การสะกดคำ ผิด 4 แห่งขึ้นไป
3. ความคิดสร้างสรรค์ในผลงาน	แสดงออกถึงความคิดสร้างสรรค์แปลกใหม่และเป็นระบบ ความสำคัญก่อนหลัง	มีแนวคิดแปลกใหม่แต่ยังไม่เป็นระบบความสำคัญก่อนหลัง	มีความน่าสนใจแต่ยังไม่มีแนวคิดแปลกใหม่	นำเสนอข้อมูลไม่แสดงแนวคิดใหม่
4. ความเป็นระเบียบ	งานมีความเป็นระเบียบ แสดงออก ถึงความประณีต	งานมีความเป็นระเบียบแต่ยังมีข้อบกพร่อง ไม่เกิน 2 แห่ง	งานมีความเป็นระเบียบแต่ยังมีข้อบกพร่อง ไม่เกิน 4 แห่ง	งาน ไม่เป็นระเบียบ และมีข้อบกพร่อง 5 แห่งขึ้นไป
5. ความตรงต่อเวลา	ส่งใบงานภายในเวลาที่กำหนด	ส่งใบงานช้ากว่ากำหนด 5 นาที	ส่งใบงานช้ากว่ากำหนด 10 นาที	ส่งใบงานช้ากว่ากำหนด 20 นาที

แบบประเมินผลการทำงานกลุ่ม

กลุ่ม.....

ชื่อสมาชิก.....

คำชี้แจง : ให้ประเมินผลการนำเสนอผลงานของนักเรียนตามรายการ แล้วขีด ✓ ลงในช่องที่ตรงกับระดับคะแนน

ลำดับที่	รายการประเมิน	ระดับคะแนน			
		4	3	2	1
1	ความร่วมมือ				
2	ขั้นตอนการ				
3	การแสดง ความคิดเห็น				
4	ความรับผิดชอบ				
5	ทัศนคติที่ดี ต่อการทำงาน				
รวม					

เกณฑ์การผ่าน ตั้งแต่ระดับ ดี ขึ้นไป

สรุป ผ่าน ไม่ผ่าน

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน

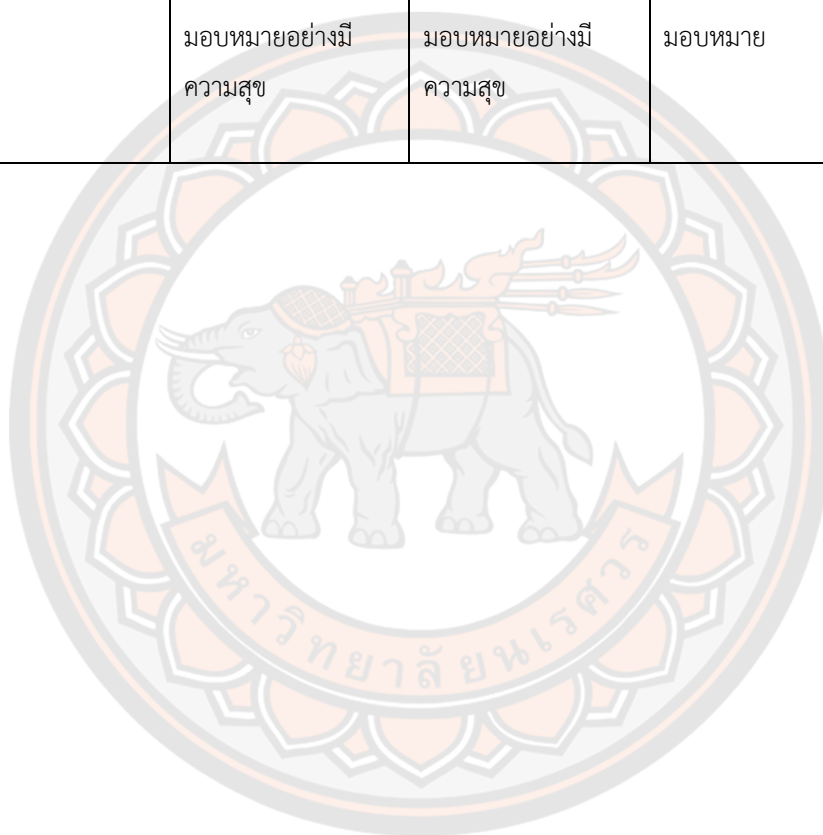
...../...../.....

เกณฑ์การให้คะแนน (Scoring Rubrics)

แบบประเมินผลการทำงานกลุ่ม

ประเด็นการประเมิน	คำอธิบายเกณฑ์การให้คะแนน (ระดับคุณภาพ)			
	ดีมาก (4 คะแนน)	ดี (3 คะแนน)	พอใช้ (2 คะแนน)	ปรับปรุง (1 คะแนน)
1. ความร่วมมือ	สมาชิกในกลุ่มทุกคนร่วมมือกันทำงาน มีการประสานที่ดี เปิดโอกาสให้สมาชิกกลุ่มอื่นมีส่วนร่วม ในกิจกรรมตลอดเวลา นำเสนอ	สมาชิกในกลุ่ม 80% ร่วมมือกันทำงาน มีการประสานที่ดี เปิดโอกาสให้สมาชิกกลุ่มอื่นมีส่วนร่วม ในกิจกรรมบางช่วงของการนำเสนอ	สมาชิกในกลุ่มทำงานที่ได้รับมอบหมาย แต่ขาดการประสานในกลุ่ม เปิดโอกาสให้สมาชิกกลุ่มอื่นมีส่วนร่วมในกิจกรรมบางช่วง และค่อนข้างน้อยของการนำเสนอ	สมาชิกในกลุ่ม 50% ไม่ทำงาน ขาดการประสานในกลุ่ม ไม่มีการเปิดโอกาสให้สมาชิก กลุ่มอื่นมีส่วนร่วม
2. ขั้นตอนการทำงาน	ทำงานมีการกำหนดการทำงานที่ชัดเจนทุกขั้นตอน ตั้งแต่การร่วมกันวางแผน ระดมความคิด วิเคราะห์สังเคราะห์ความรู้ และแลกเปลี่ยนความคิดเห็นเพื่อให้ได้คำตอบจนงานเสร็จสมบูรณ์	ทำงานมีการกำหนดการทำงานที่ชัดเจนในบางขั้นตอน ตั้งแต่การร่วมกันวางแผน ระดมความคิด วิเคราะห์สังเคราะห์ความรู้ และแลกเปลี่ยนความคิดเห็นเพื่อให้ได้คำตอบจนงานเสร็จ	มีการกำหนดขั้นตอนการทำงาน แต่ยังไม่ประสบความสำเร็จของงานไม่สมบูรณ์	มีการกำหนดขั้นตอนการทำงานไม่ชัดเจนทำให้ผลงานไม่สมบูรณ์
3. การแสดงความคิดเห็น	สมาชิกทุกคน ร่วมแสดงความคิดเห็น	สมาชิก 80% ร่วมแสดงความคิดเห็น	สมาชิก 50% ร่วมแสดงความคิดเห็น	สมาชิกไม่ให้ความร่วมมือแสดงความคิดเห็น
4. ความรับผิดชอบ	สมาชิกทุกคนทำงานที่ได้รับมอบหมาย จนเสร็จสิ้นสมบูรณ์	สมาชิก 80% ทำงานที่ได้รับมอบหมายเสร็จสิ้นสมบูรณ์	สมาชิก 50% เลี่ยงงาน ไม่ทำหน้าที่ที่ได้รับมอบหมาย	สมาชิก ไม่มีความรับผิดชอบ ทำ

ประเด็นการ ประเมิน	คำอธิบายเกณฑ์การให้คะแนน (ระดับคุณภาพ)			
	ดีมาก (4 คะแนน)	ดี (3 คะแนน)	พอใช้ (2 คะแนน)	ปรับปรุง (1 คะแนน)
	งานเสร็จสิ้นสมบูรณ์ ทันเวลา		ผลงานเสร็จแต่ไม่ สมบูรณ์	ให้งานไม่เสร็จ ตามที่กำหนด
5. ทักษะที่ดีต่อการ ทำงาน	สมาชิกทุกคนมีส่วนร่วม ร่วมรับผิดชอบ เต็มใจ ทำงานที่ได้รับ มอบหมายอย่างมี ความสุข	สมาชิก 80% รับผิดชอบ ตั้งใจ ทำงานที่ได้รับ มอบหมายอย่างมี ความสุข	สมาชิก 50% มี ความรับผิดชอบ ตั้งใจทำงานที่ได้รับ มอบหมาย	สมาชิกขาด ความ รับผิดชอบ ทำงานที่ได้รับ มอบหมายไม่ สำเร็จ



แบบประเมินการนำเสนอผลงาน

กลุ่ม.....

คำชี้แจง : ให้ประเมินผลการนำเสนอผลงานของนักเรียนตามรายการ แล้วขีด ✓ ลงในช่องที่ตรงกับระดับคะแนน

ลำดับที่	รายการประเมิน	ระดับคะแนน			
		4	3	2	1
1	การตอบคำถาม และการแสดงออกถึงความเห็นอกเห็นใจในโลกดิจิทัล				
2	ด้านเนื้อหา				
3	ความสามารถในการนำเสนอ				
4	การรักษาเวลาและการนำเสนอ				
5	บุคลิกภาพ				
รวม					

เกณฑ์การผ่าน ตั้งแต่ระดับ 80% ขึ้นไป สรุป ผ่าน ไม่ผ่าน

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน

...../...../.....

เกณฑ์การให้คะแนน (Scoring Rubrics)

แบบประเมินผลการนำเสนอ

ประเด็นการประเมิน	คำอธิบายเกณฑ์การให้คะแนน (ระดับคุณภาพ)				น้ำหนัก	คะแนนรวม
	4 (ดีมาก)	3 (ดี)	2 (พอใช้)	1 (ปรับปรุง)		
1.การตอบคำถาม และ การแสดงออกถึงความเห็นอกเห็นใจในโลกดิจิทัล	สามารถตอบคำถามได้ตรงทุกประเด็น และแสดงออกทัศนคติที่แสดงออกถึงความเห็นอกเห็นใจในโลกดิจิทัล ครบทั้ง 3 ด้าน	ตอบคำถามขาดไป 1 -2 ประเด็น และแสดงออกทัศนคติที่แสดงออกถึงความเห็นอกเห็นใจในโลกดิจิทัล ได้ 1-2 ด้าน	ตอบคำถามได้เล็กน้อย ครูผู้สอนต้องให้ความช่วยเหลือ และแสดงออกทัศนคติที่แสดงออกถึงความเห็นอกเห็นใจในโลกดิจิทัล ครบทั้ง 3 ด้าน	ตอบคำถามไม่ได้ แต่แสดงออกทัศนคติที่แสดงออกถึงความเห็นอกเห็นใจในโลกดิจิทัล ได้ 1 ด้าน	2	8
2.ด้านเนื้อหา	เนื้อหาถูกต้อง ครบถ้วนทุกประเด็น และมีเนื้อหาที่แสดงออกถึงความเห็นอกเห็นใจในโลกดิจิทัล ครบทั้ง 3 ด้าน	เนื้อหาถูกต้อง แต่ขาดประเด็นสำคัญ 1 ประเด็น หรือประเด็นย่อย 1-2 ประเด็น และมีเนื้อหา	เนื้อหาถูกต้อง แต่ขาดประเด็นสำคัญ 2 ประเด็น หรือประเด็นย่อย 3-4 ประเด็น และมีเนื้อหา	เนื้อหา 70% ไม่ถูกต้อง แต่มีเนื้อหาที่แสดงออกถึงความเห็นอกเห็นใจในโลก	2	8

ประเด็นการประเมิน	คำอธิบายเกณฑ์การให้คะแนน (ระดับคุณภาพ)				น้ำหนัก	คะแนนรวม
	4 (ดีมาก)	3 (ดี)	2 (พอใช้)	1 (ปรับปรุง)		
		ที่แสดงออกถึงความเห็นอกเห็นใจในโลกดิจิทัล 1-2 ด้าน	ที่แสดงออกถึงความเห็นอกเห็นใจในโลกดิจิทัล 1-2 ด้าน	ดิจิทัล 1 ด้าน		
3. ความสามารถในการนำเสนอ	นำเสนอถูกต้อง ครบถ้วน เน้นประเด็นสำคัญและแสดงออกทัศนคติที่แสดงออกถึงความเห็นอกเห็นใจในโลกดิจิทัล ครบทั้ง 3 ด้าน	นำเสนอถูกต้อง ครบถ้วน แต่ขาดไป 1-2 ประเด็นแต่แสดงออกทัศนคติที่แสดงออกถึงความเห็นอกเห็นใจในโลกดิจิทัล ได้ 1-2 ด้าน	นำเสนอถูกต้อง ครบถ้วน แต่ขาดไป 3 ประเด็นสำคัญ ขึ้นไปแต่แสดงออกทัศนคติที่แสดงออกถึงความเห็นอกเห็นใจในโลกดิจิทัล ได้ 1-2 ด้าน	นำเสนอไม่ชัดเจน ไม่มีประเด็นสำคัญ	2	8
4. การรักษาเวลา และการนำเสนอ	การนำเสนอราบรื่น มีการทำงานเป็นทีม แบ่งบทบาทหน้าที่และเวลาในการ	การนำเสนอราบรื่น การทำงานเป็นทีม ไม่ค่อยสอดคล้องกันแบ่งเวลาไม่เหมาะสม	การนำเสนอจับทันเวลา แต่ขั้นตอนการนำเสนอไม่เป็นระบบ	ส่งผู้แทนมานำเสนอเพียงผู้เดียว	1	4

ประเด็นการ ประเมิน	คำอธิบายเกณฑ์การให้คะแนน (ระดับคุณภาพ)				น้ำหนัก	คะแนน รวม
	4 (ดีมาก)	3 (ดี)	2 (พอใช้)	1 (ปรับปรุง)		
	นำเสนอ เหมาะสม	ทำให้ต้องเร่ง นำเสนอใน ตอนท้าย				
5. บุคลิกภาพ	พูดชัดเจน มี ความมั่นใจใน การนำเสนอ	เสียงเบา แต่ มี ความ มั่นใจ ในการ นำเสนอ	ไม่ค่อยมั่นใจ ในการ นำเสนอ	ขาดความ มั่นใจและ พูดไม่ ชัดเจนบ่อย	1	4
รวม					8	32

ใบงาน “กรณีศึกษา”

ชื่อ.....ชั้น.....เลขที่.....

คำชี้แจง ให้นักเรียนเขียนแผนผังความคิดตามหัวข้อที่กำหนดให้

กรณีศึกษาที่ 1 "ติดจอมากไป การเรียนตกต่ำ สุขภาพเสื่อมโทรม"



กรณีศึกษาที่ 2 “ผลกระทบของการตอบโต้ แสดงความคิดเห็น มีปฏิสัมพันธ์ ติดตาม และเสพติดเนื้อหาดิจิทัล”



กรณีศึกษาที่ 3 “ถ้าเสพติดเนื้อหาหรือเสพติดอินเทอร์เน็ตจะมีผลกระทบต่อสุขภาพจิตอย่างไร”



กรณีศึกษาที่ 4 “การเกเรียน (Trolling)”



ใบงานจัดลำดับการใช้สื่อ
แต่ละวันเราใช้สื่อชนิดไหนมากที่สุด?

อันดับ	สื่อ	ระยะเวลา
1		
2		
3		
4		
5		
6		
รวม		

ภาคผนวก ค แบบประเมินความเหมาะสมของหลักสูตรฝึกอบรมตามแนวคิด Cyber Friendly School Program เพื่อเสริมสร้างความเห็นอกเห็นใจในโลกดิจิทัล สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

คำชี้แจง

แบบประเมินความเหมาะสมของหลักสูตรการฝึกอบรมตามแนวคิด Cyber Friendly School Program เพื่อเสริมสร้างความเห็นอกเห็นใจในโลกดิจิทัล สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ฉบับนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อให้ท่านซึ่งเป็นผู้เชี่ยวชาญ ได้กรุณาพิจารณาความเหมาะสมขององค์ประกอบต่าง ๆ ของหลักสูตร ขอให้ท่านทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องว่างที่ตรงตามความคิดเห็นของท่าน และกรุณาเขียนข้อเสนอแนะอื่น ๆ เพื่อเป็นแนวทางในการปรับปรุงหลักสูตรต่อไป โดยผู้วิจัยกำหนดเกณฑ์การประเมิน ดังนี้

- 5 หมายถึง มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด
- 4 หมายถึง มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก
- 3 หมายถึง มีความเหมาะสมอยู่ในระดับปานกลาง
- 2 หมายถึง มีความเหมาะสมอยู่ในระดับน้อย
- 1 หมายถึง มีความเหมาะสมอยู่ในระดับน้อยที่สุด

ที่	รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็น				
		5	4	3	2	1
1	หลักการของหลักสูตรฝึกอบรม สภาพปัญหาและความต้องการจำเป็นมีเหตุผลสมควรที่จะพัฒนาหลักสูตร					
2	มีความชัดเจน สามารถนำไปปฏิบัติได้					
3	มีแนวคิดและทฤษฎีพื้นฐานรองรับ					
4	จุดมุ่งหมายของหลักสูตรฝึกอบรม ระบุถึงคุณลักษณะที่ต้องการให้เกิดขึ้นกับนักเรียนอย่างชัดเจน					
5	ครอบคลุมสภาพปัญหาและความต้องการของนักเรียน					
6	ครอบคลุมคุณลักษณะด้านความรู้ ทักษะกระบวนการ และคุณธรรม จริยธรรม					
7	มีความชัดเจน สามารถนำไปปฏิบัติได้					
8	มีความเหมาะสมกับนักเรียน					
9	มีความสอดคล้องกับหลักการของหลักสูตร					

ที่	รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็น				
		5	4	3	2	1
10	คำอธิบายรายวิชาหลักสูตรฝึกอบรม ระบอบองค์ความรู้ ทักษะกระบวนการ และคุณลักษณะหรือ เจตคติที่ต้องการชัดเจน					
11	คำอธิบายครอบคลุมจุดประสงค์การเรียนรู้					
12	สาระการเรียนรู้เหมาะสมกับวัยของนักเรียน					
13	สาระการเรียนรู้มีความสำคัญจำเป็นต่อนักเรียน					
14	การจัดลำดับสาระการเรียนรู้มีความเหมาะสม					
15	มีสาระการเรียนรู้ที่มีประโยชน์นำไปใช้ได้ในชีวิตจริง					
16	สาระการเรียนรู้ และจุดประสงค์การเรียนรู้เหมาะสมกับ ระยะเวลา					
17	จุดประสงค์การเรียนรู้ครอบคลุมด้านความรู้ ทักษะกระบวนการ และคุณธรรม จริยธรรม					
18	จุดประสงค์การเรียนรู้มีความชัดเจนครอบคลุมสาระการเรียนรู้					
19	โครงสร้างหลักสูตรฝึกอบรม จำนวนหน่วยการเรียนรู้เหมาะสม					
20	ชื่อหน่วยการเรียนรู้เหมาะสม					
21	เวลาเรียนในแต่ละหน่วยการเรียนรู้เหมาะสม					
22	สาระสำคัญชัดเจน สามารถพัฒนานักเรียนให้บรรลุผลการ เรียนรู้ได้					
23	แนวการจัดกิจกรรมการฝึกอบรม มีแนวการจัดกิจกรรมเสริมสร้างความเห็นอกเห็นใจในโลกดิจิทัล ที่ชัดเจน					
24	เหมาะสมกับวัยและความสามารถของนักเรียน					
25	มีความเป็นไปได้ที่จะบรรลุจุดมุ่งหมายของหลักสูตร					
26	กิจกรรมการเรียนรู้น่าสนใจ					
27	กิจกรรมมีการเชื่อมโยงประสบการณ์ ความรู้					
28	กิจกรรมการเรียนรู้เป็นขั้นตอนที่ต่อเนื่องและเหมาะสม					
29	กิจกรรมส่งเสริมทักษะ กระบวนการคิด					
30	นักเรียนได้เรียนรู้จากประสบการณ์ตรง					
31	นักเรียนได้เรียนรู้จากการลงมือปฏิบัติ					

ที่	รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็น				
		5	4	3	2	1
32	นักเรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้					
33	แนวทางการใช้สื่อและแหล่งเรียนรู้ ส่งเสริมให้กิจกรรมบรรลุตามจุดมุ่งหมาย					
34	เหมาะสมกับสาระการเรียนรู้					
35	เหมาะสมกับกิจกรรมการเรียนรู้					
36	เหมาะสมกับนักเรียน					
37	สามารถนำไปใช้ได้จริง					
	แนวทางการวัดและประเมินผล					
38	ความเป็นไปได้ในการวัดและประเมินผล					
39	วิธีการวัดและประเมินผลมีความหลากหลาย					
40	การวัดและประเมินผลตรงตามจุดมุ่งหมายของหลักสูตร					
41	เกณฑ์การประเมินมีความเหมาะสม					

ความคิดเห็นอื่นๆ.....

.....

.....

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน

(.....)

วันที่.....เดือน.....พ.ศ.....

ภาคผนวก ง ผลการประเมินความเหมาะสมของหลักสูตรฝึกอบรมตามแนวคิด Cyber Friendly School Program เพื่อเสริมสร้างความเห็นอกเห็นใจในโลกดิจิทัล สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โดยผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 คน

ที่	รายการประเมิน	ความคิดเห็นของ ผู้เชี่ยวชาญ					\bar{x}	S.D.	ระดับของ ความ เหมาะสม
		1	2	3	4	5			
1	หลักการของหลักสูตรฝึกอบรม สภาพปัญหาและความต้องการ จำเป็นมีเหตุผลสมควรที่จะ พัฒนาหลักสูตร	5	5	5	4	5	4.80	0.45	มากที่สุด
2	มีความชัดเจน สามารถนำไป ปฏิบัติได้	4	5	5	5	5	4.80	0.45	มากที่สุด
3	มีแนวคิดและทฤษฎีพื้น ฐานรองรับ	5	5	5	4	5	4.80	0.45	
4	จุดมุ่งหมายของหลักสูตร ฝึกอบรม ระบุถึงคุณลักษณะที่ต้องการให้ เกิดขึ้นกับนักเรียนอย่างชัดเจน	5	5	5	4	5	4.80	0.45	มากที่สุด
5	ครอบคลุมสภาพปัญหาและ ความต้องการของนักเรียน	4	5	4	3	4	4.00	0.71	มากที่สุด
6	ครอบคลุมคุณลักษณะด้าน ความรู้ ทักษะกระบวนการและ คุณธรรม จริยธรรม	5	5	5	3	5	4.60	0.89	มากที่สุด
7	มีความชัดเจน สามารถนำไป ปฏิบัติได้	5	5	5	4	5	4.80	0.45	มากที่สุด
8	มีความเหมาะสมกับนักเรียน	5	5	5	3	5	4.60	0.89	มากที่สุด
9	มีความสอดคล้องกับหลักการ ของหลักสูตร	5	5	5	4	5	4.80	0.45	มากที่สุด

ที่	รายการประเมิน	ความคิดเห็นของ ผู้เชี่ยวชาญ					\bar{x}	S.D.	ระดับของ ความ เหมาะสม
		1	2	3	4	5			
10	คำอธิบายรายวิชาหลักสูตร ฝึกอบรม ระบุงค์ความรู้ ทักษะ กระบวนการ และคุณลักษณะ หรือเจตคติที่ต้องการชัดเจน	5	5	5	4	5	4.80	0.45	มากที่สุด
11	คำอธิบายครอบคลุมผลการ เรียนรู้	4	5	5	4	4	4.40	0.55	มาก
12	สาระการเรียนรู้เหมาะสมกับวัย ของนักเรียน	5	5	5	3	5	4.60	0.89	มากที่สุด
13	สาระการเรียนรู้มีความสำคัญ จำเป็นต่อนักเรียน	5	5	5	4	5	4.80	0.45	มากที่สุด
14	การจัดลำดับสาระการเรียนรู้มี ความเหมาะสม	5	5	5	4	5	4.80	0.45	มากที่สุด
15	มีสาระการเรียนรู้ที่มีประโยชน์ นำไปใช้ได้ในชีวิตจริง	5	5	5	4	5	4.80	0.45	มากที่สุด
16	สาระการเรียนรู้ และผลการ เรียนรู้เหมาะสมกับระยะเวลา	4	5	5	4	4	4.40	0.55	มาก
17	ผลการเรียนรู้ครอบคลุมด้าน ความรู้ ทักษะกระบวนการ และ คุณธรรม จริยธรรม	4	5	4	4	5	4.40	0.55	มาก
18	ผลการเรียนรู้มีความชัดเจน ครอบคลุมสาระการเรียนรู้	5	5	5	4	5	4.80	0.45	มากที่สุด
19	โครงสร้างหลักสูตรฝึกอบรม จำนวนหน่วยการเรียนรู้ เหมาะสม	5	5	5	4	5	4.80	0.45	มากที่สุด
20	ชื่อหน่วยการเรียนรู้เหมาะสม	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด

ที่	รายการประเมิน	ความคิดเห็นของ ผู้เชี่ยวชาญ					\bar{x}	S.D.	ระดับของ ความ เหมาะสม
		1	2	3	4	5			
21	เวลาเรียนในแต่ละหน่วยการ เรียนรู้เหมาะสม	4	4	5	4	5	4.40	0.55	มาก
22	สาระสำคัญชัดเจน สามารถ พัฒนานักเรียนให้บรรลุผลการ เรียนรู้ได้	5	5	5	4	5	4.80	0.45	มากที่สุด
23	แนวการจัดกิจกรรมการ ฝึกอบรม มีแนวการจัดกิจกรรมเสริมสร้าง ความเห็นอกเห็นใจในโลกดิจิทัล ที่ชัดเจน	4	5	5	3	5	4.40	0.89	มาก
24	เหมาะสมกับวัยและ ความสามารถของนักเรียน	4	5	5	4	5	4.60	0.55	มากที่สุด
25	มีความเป็นไปได้ที่จะบรรลุ จุดมุ่งหมายของหลักสูตร	4	5	5	4	5	4.60	0.55	มากที่สุด
26	กิจกรรมการเรียนรู้น่าสนใจ	5	5	5	5	4	4.80	0.45	มากที่สุด
27	กิจกรรมมีการเชื่อมโยง ประสบการณ์ ความรู้	5	5	5	4	5	4.80	0.45	มากที่สุด
28	กิจกรรมการเรียนรู้เป็นขั้นตอน ที่ต่อเนื่องและเหมาะสม	5	5	5	4	5	4.80	0.45	มากที่สุด
29	กิจกรรมส่งเสริมทักษะ กระบวนการคิด	5	5	5	4	5	4.80	0.45	มากที่สุด
30	นักเรียนได้เรียนรู้จาก ประสบการณ์ตรง	4	5	5	5	5	4.80	0.45	มากที่สุด
31	นักเรียนได้เรียนรู้จากการลงมือ ปฏิบัติ	4	5	5	3	5	4.40	0.89	มาก
32	นักเรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้	5	5	5	3	5	4.80	0.45	มากที่สุด

ที่	รายการประเมิน	ความคิดเห็นของ ผู้เชี่ยวชาญ					\bar{x}	S.D.	ระดับของ ความ เหมาะสม
		1	2	3	4	5			
33	แนวทางการใช้สื่อและแหล่ง เรียนรู้ ส่งเสริมให้กิจกรรมบรรลุตาม จุดมุ่งหมาย	5	5	5	4	5	4.80	0.45	มากที่สุด
34	เหมาะสมกับสาระการเรียนรู้	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
35	เหมาะสมกับกิจกรรมการเรียนรู้	5	5	5	4	5	4.80	0.45	มากที่สุด
36	เหมาะสมกับนักเรียน	5	5	5	3	5	4.60	0.89	มากที่สุด
37	สามารถนำไปใช้ได้จริง	5	5	5	3	5	4.60	0.89	มากที่สุด
38	แนวทางการวัดและประเมินผล ความเป็นไปได้ในการวัดและ ประเมินผล	4	4	5	4	4	4.20	0.45	มาก
39	วิธีการวัดและประเมินผลมีความ หลากหลาย	5	5	4	4	5	4.60	0.55	มากที่สุด
40	การวัดและประเมินผลตรงตาม จุดมุ่งหมายของหลักสูตร	4	5	5	4	5	4.60	0.55	มากที่สุด
41	เกณฑ์การประเมินมีความ เหมาะสม	4	4	5	4	4	4.60	0.55	มากที่สุด
รวมเฉลี่ย							4.66	0.42	มากที่สุด

ภาคผนวก จ แบบประเมินความเหมาะสมของเอกสารประกอบหลักสูตรฝึกอบรมตามแนวคิด
Cyber Friendly School Program เพื่อเสริมสร้างความเห็นอกเห็นใจในโลก
ดิจิทัล สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

คำชี้แจง

แบบประเมินความเหมาะสมของเอกสารประกอบหลักสูตร หลักสูตรการฝึกอบรมตามแนวคิด Cyber Friendly School Program เพื่อเสริมสร้างความเห็นอกเห็นใจในโลกดิจิทัล สำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น ฉบับนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อให้ท่านซึ่งเป็นผู้เชี่ยวชาญ ได้กรุณาพิจารณาความเหมาะสมขององค์ประกอบต่าง ๆ ของเอกสารประกอบหลักสูตร ขอให้ท่านทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องว่างที่ตรงตามความคิดเห็นของท่าน และกรุณาเขียนข้อเสนอแนะอื่น ๆ เพื่อเป็นแนวทางในการปรับปรุงเอกสารประกอบหลักสูตรต่อไป โดยผู้วิจัยกำหนดเกณฑ์การประเมิน ดังนี้

- 5 หมายถึง มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด
- 4 หมายถึง มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก
- 3 หมายถึง มีความเหมาะสมอยู่ในระดับปานกลาง
- 2 หมายถึง มีความเหมาะสมอยู่ในระดับน้อย
- 1 หมายถึง มีความเหมาะสมอยู่ในระดับน้อยที่สุด

ที่	รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็น				
		5	4	3	2	1
เอกสารประกอบหลักสูตร หลักสูตรการฝึกอบรมตามแนวคิด Cyber Friendly School Program เพื่อเสริมสร้างความเห็นอกเห็นใจในโลกดิจิทัล สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น						
1	มีคำชี้แจงและวิธีการนำหลักสูตรไปใช้ได้อย่างเหมาะสม					
2	ความเหมาะสมของหน่วยการเรียนรู้กับเวลาที่ใช้					
3	เอกสารประกอบหลักสูตรมีความเหมาะสมและชัดเจน					
หน่วยที่ 1 Contexts: บริบทของการใช้โซเชียลเน็ต						
1	แผนการจัดการเรียนรู้มีความเหมาะสม องค์ประกอบครบถ้วน และรายละเอียดที่สอดคล้องกัน					

ที่	รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็น				
		5	4	3	2	1
2	เนื้อหาสาระในแผนการจัดการเรียนรู้ถูกต้องตามหลักวิชาการ					
3	สาระสำคัญมีความชัดเจนครอบคลุมเนื้อหา สามารถนำไปกำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้ได้					
4	ผลการเรียนรู้สอดคล้องกับสาระสำคัญ และสามารถนำไปกำหนดกิจกรรมได้					
5	กิจกรรมการเรียนรู้มีความหลากหลายและสามารถนำไปปฏิบัติได้จริง					
6	กิจกรรมการเรียนรู้มีความเหมาะสมกับวัยและความสามารถของนักเรียน					
7	มีการใช้สื่อ/แหล่งเรียนรู้ที่หลากหลาย เหมาะสมกับวัยและเนื้อหาสาระ					
8	การวัดผลและประเมินผลมีหลากหลายรูปแบบและสอดคล้องกับผลการเรียนรู้					
หน่วยที่ 2 Contacts: การติดต่อสื่อสารในโลกดิจิทัล						
1	แผนการจัดการเรียนรู้มีความเหมาะสม องค์กรประกอบครบถ้วน และรายละเอียดที่สอดคล้องกัน					
2	เนื้อหาสาระในแผนการจัดการเรียนรู้ถูกต้องตามหลักวิชาการ					
3	สาระสำคัญมีความชัดเจนครอบคลุมเนื้อหา สามารถนำไปกำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้ได้					
4	ผลการเรียนรู้สอดคล้องกับสาระสำคัญ และสามารถนำไปกำหนดกิจกรรมได้					
5	กิจกรรมการเรียนรู้มีความหลากหลายและสามารถนำไปปฏิบัติได้จริง					
6	กิจกรรมการเรียนรู้มีความเหมาะสมกับวัยและความสามารถของนักเรียน					

ที่	รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็น				
		5	4	3	2	1
7	มีการใช้สื่อ/แหล่งเรียนรู้ที่หลากหลาย เหมาะสมกับวัย และเนื้อหาสาระ					
8	การวัดผลและประเมินผลมีหลากหลายรูปแบบและ สอดคล้องกับผลการเรียนรู้					
หน่วยที่ 3 Confidentiality: ความปลอดภัยแห่งศตวรรษที่ 21						
1	แผนการจัดการเรียนรู้มีความเหมาะสม องค์กรประกอบ ครบถ้วน และรายละเอียดที่สอดคล้องกัน					
2	เนื้อหาสาระในแผนการจัดการเรียนรู้ถูกต้องตามหลัก วิชาการ					
3	สาระสำคัญมีความชัดเจนครอบคลุมเนื้อหา สามารถ นำไปกำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้ได้					
4	ผลการเรียนรู้สอดคล้องกับสาระสำคัญ และสามารถนำไป กำหนดกิจกรรมได้					
5	กิจกรรมการเรียนรู้มีความหลากหลายและสามารถนำไป ปฏิบัติได้จริง					
6	กิจกรรมการเรียนรู้ มีความเหมาะสมกับวัยและ ความสามารถของนักเรียน					
7	มีการใช้สื่อ/แหล่งเรียนรู้ที่หลากหลาย เหมาะสมกับวัย และเนื้อหาสาระ					
8	การวัดผลและประเมินผลมีหลากหลายรูปแบบและ สอดคล้องกับผลการเรียนรู้					
หน่วยที่ 4 Conduct: “ประตูที่เราเลือกเองได้ว่า..อยากจะทำอะไร”						
1	แผนการจัดการเรียนรู้มีความเหมาะสม องค์กรประกอบ ครบถ้วน และรายละเอียดที่สอดคล้องกัน					
2	เนื้อหาสาระในแผนการจัดการเรียนรู้ถูกต้องตามหลัก วิชาการ					
3	สาระสำคัญมีความชัดเจนครอบคลุมเนื้อหา สามารถ นำไปกำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้ได้					

ที่	รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็น				
		5	4	3	2	1
4	ผลการเรียนรู้สอดคล้องกับสาระสำคัญ และสามารถนำไปกำหนดกิจกรรมได้					
5	กิจกรรมการเรียนรู้มีความหลากหลายและสามารถนำไปปฏิบัติได้จริง					
6	กิจกรรมการเรียนรู้มีความเหมาะสมกับวัยและความสามารถของนักเรียน					
7	มีการใช้สื่อ/แหล่งเรียนรู้ที่หลากหลาย เหมาะสมกับวัยและเนื้อหาสาระ					
8	การวัดผลและประเมินผลมีหลากหลายรูปแบบและสอดคล้องกับผลการเรียนรู้					
หน่วยที่ 5 Content: นักเรียน จะรับมือกับการถูกกลั่นแกล้งในโลกดิจิทัลอย่างไร?						
1	แผนการจัดการเรียนรู้มีความเหมาะสม องค์กรประกอบครบถ้วน และรายละเอียดที่สอดคล้องกัน					
2	เนื้อหาสาระในแผนการจัดการเรียนรู้ถูกต้องตามหลักวิชาการ					
3	สาระสำคัญมีความชัดเจนครอบคลุมเนื้อหา สามารถนำไปกำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้ได้					
4	ผลการเรียนรู้สอดคล้องกับสาระสำคัญ และสามารถนำไปกำหนดกิจกรรมได้					
5	กิจกรรมการเรียนรู้มีความหลากหลายและสามารถนำไปปฏิบัติได้จริง					
6	กิจกรรมการเรียนรู้มีความเหมาะสมกับวัยและความสามารถของนักเรียน					
7	มีการใช้สื่อ/แหล่งเรียนรู้ที่หลากหลาย เหมาะสมกับวัยและเนื้อหาสาระ					
8	การวัดผลและประเมินผลมีหลากหลายรูปแบบและสอดคล้องกับผลการเรียนรู้					

ความคิดเห็นอื่นๆ.....
.....
.....
.....
.....

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน
(.....)

วันที่.....เดือน.....พ.ศ.....



ภาคผนวก ฉ ผลการประเมินความเหมาะสมของเอกสารประกอบหลักสูตรฝึกอบรม
ตามแนวคิด Cyber Friendly School Program เพื่อเสริมสร้างความเห็น
อกเห็นใจในโลกดิจิทัล สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

ที่	รายการประเมิน	ความคิดเห็นของ ผู้เชี่ยวชาญ					\bar{x}	S.D.	ระดับของ ความ เหมาะสม
		1	2	3	4	5			
เอกสารประกอบหลักสูตร หลักสูตรการฝึกอบรมตามแนวคิด Cyber Friendly School Program เพื่อเสริมสร้างความเห็นอกเห็นใจในโลกดิจิทัล สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น									
1	มีคำชี้แจงและวิธีการนำหลักสูตรไปใช้ได้อย่างเหมาะสม	5	5	5	4	5	4.80	0.45	มากที่สุด
2	ความเหมาะสมของหน่วยการเรียนรู้กับเวลาที่ใช้	4	5	5	4	5	4.40	0.55	มาก
3	เอกสารประกอบหลักสูตรมีความเหมาะสมและชัดเจน	4	5	5	4	5	4.60	0.55	มากที่สุด
รวมเฉลี่ย							4.60	0.43	มากที่สุด
หน่วยที่ 1 Contexts: บริบทของการใช้โซเชียลเน็ต									
1	แผนการจัดการเรียนรู้มีความเหมาะสม องค์ประกอบครบถ้วน และรายละเอียดที่สอดคล้องกัน	4	5	5	5	5	4.80	0.45	มากที่สุด
2	เนื้อหาสาระในแผนการจัดการเรียนรู้ถูกต้องตามหลักวิชาการ	5	5	5	4	5	4.80	0.45	มากที่สุด
3	สาระสำคัญมีความชัดเจนครอบคลุมเนื้อหา สามารถนำไปกำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้ได้	4	5	5	5	4	4.60	0.55	มากที่สุด
4	ผลการเรียนรู้สอดคล้องกับสาระสำคัญ และสามารถนำไปกำหนดกิจกรรมได้	5	5	5	4	5	4.80	0.45	มากที่สุด

ที่	รายการประเมิน	ความคิดเห็นของ ผู้เชี่ยวชาญ					\bar{x}	S.D.	ระดับของ ความ เหมาะสม
		1	2	3	4	5			
5	กิจกรรมการเรียนรู้มีความหลากหลายและสามารถนำไปปฏิบัติได้จริง	5	5	5	4	5	4.80	0.45	มากที่สุด
6	กิจกรรมการเรียนรู้มีความเหมาะสมกับวัยและความสามารถของนักเรียน	4	5	5	3	4	4.20	0.84	มาก
7	มีการใช้สื่อ/แหล่งเรียนรู้ที่หลากหลาย เหมาะสมกับวัยและเนื้อหาสาระ	5	5	4	4	5	4.60	0.55	มากที่สุด
8	การวัดผลและประเมินผลมีหลากหลายรูปแบบและสอดคล้องกับผลการเรียนรู้	4	5	5	4	4	4.40	0.55	มาก
รวมเฉลี่ย							4.63	0.34	มากที่สุด
หน่วยที่ 2 Contacts: การติดต่อสื่อสารในโลกดิจิทัล									
1	แผนการจัดการเรียนรู้มีความเหมาะสม องค์กรประกอบครบถ้วน และรายละเอียดที่สอดคล้องกัน	4	5	5	4	5	4.60	0.55	มากที่สุด
2	เนื้อหาสาระในแผนการจัดการเรียนรู้ถูกต้องตามหลักวิชาการ	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
3	สาระสำคัญมีความชัดเจนครอบคลุมเนื้อหา สามารถนำไปกำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้ได้	4	5	5	4	4	4.40	0.55	มาก
4	ผลการเรียนรู้ สอดคล้องกับสาระสำคัญ และสามารถนำไปกำหนดกิจกรรมได้	5	5	5	4	5	4.80	0.45	มากที่สุด

ที่	รายการประเมิน	ความคิดเห็นของ ผู้เชี่ยวชาญ					\bar{x}	S.D.	ระดับของ ความ เหมาะสม
		1	2	3	4	5			
5	กิจกรรมการเรียนรู้มีความหลากหลายและสามารถนำไปปฏิบัติได้จริง	5	5	5	3	5	4.60	0.89	มากที่สุด
6	กิจกรรมการเรียนรู้มีความเหมาะสมกับวัยและความสามารถของนักเรียน	4	5	5	4	4	4.40	0.55	มาก
7	มีการใช้สื่อ/แหล่งเรียนรู้ที่หลากหลาย เหมาะสมกับวัยและเนื้อหาสาระ	5	5	5	4	5	4.80	0.45	มากที่สุด
8	การวัดผลและประเมินผลมีหลากหลายรูปแบบและสอดคล้องกับผลการเรียนรู้	4	5	4	4	4	4.20	0.45	มาก
รวมเฉลี่ย							4.60	0.39	มากที่สุด
หน่วยที่ 3 Confidentiality: ความปลอดภัยแห่งศตวรรษที่ 21									
1	แผนการจัดการเรียนรู้มีความเหมาะสม องค์กรประกอบครบถ้วน และรายละเอียดที่สอดคล้องกัน	4	5	5	4	5	4.60	0.55	มากที่สุด
2	เนื้อหาสาระในแผนการจัดการเรียนรู้ถูกต้องตามหลักวิชาการ	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
3	สาระสำคัญมีความชัดเจนครอบคลุมเนื้อหา สามารถนำไปกำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้ได้	4	5	5	4	4	4.40	0.55	มาก
4	ผลการเรียนรู้สอดคล้องกับสาระสำคัญ และสามารถนำไปกำหนดกิจกรรมได้	5	5	5	4	5	4.80	0.45	มากที่สุด

ที่	รายการประเมิน	ความคิดเห็นของ ผู้เชี่ยวชาญ					\bar{x}	S.D.	ระดับของ ความ เหมาะสม
		1	2	3	4	5			
5	กิจกรรมการเรียนรู้มีความหลากหลายและสามารถนำไปปฏิบัติได้จริง	5	5	5	3	5	4.60	0.89	มากที่สุด
6	กิจกรรมการเรียนรู้มีความเหมาะสมกับวัยและความสามารถของนักเรียน	4	5	5	3	4	4.20	0.84	มาก
7	มีการใช้สื่อ/แหล่งเรียนรู้ที่หลากหลาย เหมาะสมกับวัยและเนื้อหาสาระ	5	5	5	3	5	4.60	0.89	มากที่สุด
8	การวัดผลและประเมินผลมีหลากหลายรูปแบบและสอดคล้องกับผลการเรียนรู้	4	5	4	4	4	4.20	0.45	มาก
รวมเฉลี่ย							4.55	0.49	มากที่สุด
หน่วยที่ 4 Conduct: “ประตูที่เราเลือกเองได้ว่า..อยากจะทำอะไร”									
1	แผนการจัดการเรียนรู้มีความเหมาะสม องค์กรประกอบครบถ้วน และรายละเอียดที่สอดคล้องกัน	4	5	5	4	5	4.60	0.55	มากที่สุด
2	เนื้อหาสาระในแผนการจัดการเรียนรู้ถูกต้องตามหลักวิชาการ	5	5	5	4	5	4.80	0.45	มากที่สุด
3	สาระสำคัญมีความชัดเจนครอบคลุมเนื้อหา สามารถนำไปกำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้ได้	4	5	5	4	4	4.40	0.55	มาก
4	ผลการเรียนรู้สอดคล้องกับสาระสำคัญ และสามารถนำไปกำหนดกิจกรรมได้	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด

ที่	รายการประเมิน	ความคิดเห็นของ ผู้เชี่ยวชาญ					\bar{x}	S.D.	ระดับของ ความ เหมาะสม
		1	2	3	4	5			
5	กิจกรรมการเรียนรู้มีความหลากหลายและสามารถนำไปปฏิบัติได้จริง	5	5	5	4	5	4.80	0.45	มากที่สุด
6	กิจกรรมการเรียนรู้มีความเหมาะสมกับวัยและความสามารถของนักเรียน	4	5	5	3	4	4.20	0.84	มาก
7	มีการใช้สื่อ/แหล่งเรียนรู้ที่หลากหลาย เหมาะสมกับวัยและเนื้อหาสาระ	5	5	4	4	5	4.60	0.55	มากที่สุด
8	การวัดผลและประเมินผลมีหลากหลายรูปแบบและสอดคล้องกับผลการเรียนรู้	4	5	5	3	4	4.20	0.84	มาก
รวมเฉลี่ย							4.58	0.44	มากที่สุด
หน่วยที่ 5 Content: นักเรียน จะรับมือกับการถูกกลั่นแกล้งในโลกดิจิทัลอย่างไร?									
1	แผนการจัดการเรียนรู้มีความเหมาะสม องค์กรประกอบครบถ้วน และรายละเอียดที่สอดคล้องกัน	4	5	5	4	5	4.60	0.55	มากที่สุด
2	เนื้อหาสาระในแผนการจัดการเรียนรู้ถูกต้องตามหลักวิชาการ	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
3	สาระสำคัญมีความชัดเจนครอบคลุมเนื้อหา สามารถนำไปกำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้ได้	4	5	5	4	4	4.40	0.55	มาก
4	ผลการเรียนรู้สอดคล้องกับสาระสำคัญ และสามารถนำไปกำหนดกิจกรรมได้	5	5	5	4	5	4.80	0.45	มากที่สุด

ที่	รายการประเมิน	ความคิดเห็นของ ผู้เชี่ยวชาญ					\bar{x}	S.D.	ระดับของ ความ เหมาะสม
		1	2	3	4	5			
5	กิจกรรมการเรียนรู้มีความ หลากหลายและสามารถนำไป ปฏิบัติได้จริง	5	5	5	4	5	4.80	0.45	มากที่สุด
6	กิจกรรมการเรียนรู้มีความ เหมาะสมกับวัยและความสามารถ ของนักเรียน	4	5	5	3	4	4.20	0.84	มาก
7	มีการใช้สื่อ/แหล่งเรียนรู้ที่ หลากหลาย เหมาะสมกับวัยและ เนื้อหาสาระ	5	5	4	3	5	4.40	0.89	มาก
8	การวัดผลและประเมินผลมี หลากหลายรูปแบบและสอดคล้อง กับผลการเรียนรู้	4	5	5	4	4	4.40	0.55	มาก
รวมเฉลี่ย							4.58	0.44	มากที่สุด

ภาคผนวก ข แบบวัดความรู้ตามแนวคิด Cyber Friendly School Program

คำชี้แจง ให้นักเรียนกาเครื่องหมาย X ในคำตอบที่ถูกต้อง

1. (การประเมิน) การใช้อินเทอร์เน็ตในข้อใด ที่สามารถนำไปสู่ปัญหาการเกิดอาชญากรรมคอมพิวเตอร์
 - ก. การเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์
 - ข. การแลกเปลี่ยนความคิดเห็นลงในโลกโซเชียล
 - ค. การใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์มาช่วยในการทำงาน
 - ง. การเปิดเผยข้อมูลส่วนตัวแบบสาธารณะลงในโลกโซเชียล
2. (การนำไปใช้) ถ้าได้รับข้อมูลจากสื่อสังคมที่เพื่อนส่งต่อกันมา "เนื่องจากฝนตกหนัก โรงเรียนจึงประกาศปิดการเรียนการสอน เป็นเวลา 5 วัน" นักเรียนควรปฏิบัติอย่างไร
 - ก. รีบส่งต่อไปให้เพื่อนคนอื่นๆ ทาง Line
 - ข. กดแบ่งปัน (แชร์) แล้วคอยดูว่าเพื่อนๆ จะแสดงความคิดเห็นอย่างไร
 - ค. สอบถามผู้ปกครองของตนเอง
 - ง. โปสลง Facebook ทันทีแบบสาธารณะ
3. (การประเมิน) "ไม่มีความลับในอินเทอร์เน็ต" เป็นข้อควรระวังด้านใด
 - ก. ด้านมารยาท
 - ข. ด้านความปลอดภัย
 - ค. ด้านวัฒนธรรม
 - ง. ด้านการศึกษา
4. (การวิเคราะห์) การมีสติในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) ไม่ควรเป็นเช่นไร
 - ก. ช่วยตรวจสอบข้อเท็จจริงที่เชื่อถือได้
 - ข. พิจารณาผลดี ผลเสีย ที่อาจเกิดผลกระทบ ต่อตนเอง ผู้อื่นและสังคม
 - ค. คิดทุกครั้ง ก่อนโพสต์ ก่อนไลค์ ก่อนแชร์
 - ง. ถูกใจสิ่งไหน ก็แชร์สิ่งนั้น
5. (การประเมิน) ข้อใดคือผลกระทบทางด้านบวกจากการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศที่มีต่อสังคม
 - ก. ลดปัญหาการละเมิดลิขสิทธิ์
 - ข. ลดปัญหาอาชญากรรมทางคอมพิวเตอร์
 - ค. ทำให้เข้าถึงข้อมูลของผู้อื่นโดยไม่ต้องได้รับอนุญาต
 - ง. ทำให้รับรู้ข่าวสารและติดต่อสื่อสารกันได้สะดวกยิ่งขึ้น

6. (การประเมิน) ข้อใดต่อไปนี้เป็นารับมือกับภัยออนไลน์ ยกเว้น ข้อใด
- ก. ตั้งรหัสผ่านที่ยากแก่การเดา
 - ข. เก็บข้อมูลสำคัญส่วนตัวไว้บนอินเทอร์เน็ต
 - ค. ออกจากระบบทุกครั้งหลังใช้งานอินเทอร์เน็ต
 - ง. ไม่บอกข้อมูลส่วนตัวกับเพื่อนออนไลน์
7. (การประเมิน) ข้อใดไม่ใช่กฎของการแชท การสื่อสารทางออนไลน์
- ก. ให้ชื่ออีเมลกับเพื่อนที่รู้จักดี ไม่ควรให้กับคนแปลกหน้า
 - ข. ออกไปพบกับบุคคลที่พบ รู้จักสื่อสารผ่านทางออนไลน์
 - ค. ถ้ารู้สึกถูกกดดันจากการสื่อสารออนไลน์กับใคร ให้ปรึกษากับครอบครัวหรือผู้ใหญ่ที่เชื่อใจได้
 - ง. หากถูกใครหรือสิ่งใดรบกวนในห้องแชท ให้รีบออกจากการสนทนา และอย่าติดต่อสนทนาอีก
8. (การวิเคราะห์) มารยาทในการใช้อินเทอร์เน็ตได้ถูกต้องที่สุด
- ก. ต้องใช้คอมพิวเตอร์เพื่อการโจรกรรมข้อมูลข่าวสาร
 - ข. ต้องนำเอาผลงานของผู้อื่นมาเป็นของตน
 - ค. ต้องใช้คอมพิวเตอร์สร้างหลักฐานที่เป็นเท็จ
 - ง. ต้องไม่สอดแนม แก้ไข หรือเปิดดูแฟ้มข้อมูลของผู้อื่น
9. (การประเมิน) บุคคลในข้อใดมีมารยาทในการใช้อินเทอร์เน็ต
- ก. เมย์ใช้ภาษาที่ไม่สุภาพในการติดต่อสื่อสารกับผู้อื่น
 - ข. อุ่มนำความลับของมาดมาเป็นหัวข้อในการสนทนากับบัว
 - ค. ไหมหลีกเลี่ยงการใช้ภาษาที่ดูถูกเหยียดหยามวัฒนธรรมและความเชื่อของผู้อื่น
 - ง. ปังปอนด์ชอบส่งจดหมายลูกโซ่ไปก่อความเดือดร้อนให้เพื่อนๆ
10. (การวิเคราะห์) ข้อใดเป็นการใช้ประโยชน์จากอินเทอร์เน็ตผิดวิธี
- ก. การสืบค้นข้อมูลเพื่อทำรายงาน
 - ข. การส่งจดหมายอิเล็กทรอนิกส์ เวียนตามความเชื่อ
 - ค. การอ่านข่าวสารที่ทันสมัย
 - ง. การส่งจดหมายอิเล็กทรอนิกส์ (E-mail) ติดต่อเพื่อนที่อยู่ต่างประเทศ
11. (วิเคราะห์) นักเรียนมีบทบาทอย่างไรในการมีส่วนร่วมที่จะส่งเสริมให้คนทั่วไปใช้อินเทอร์เน็ตอย่างมีมารยาท
- ก. ใช้คอมพิวเตอร์ทำร้าย หรือละเมิดผู้อื่น
 - ข. สอดแนม แก้ไข หรือเปิดดูแฟ้มข้อมูลของผู้อื่น
 - ค. ใช้คอมพิวเตอร์รบกวนการทำงานของผู้อื่น
 - ง. ปฏิบัติตนเป็นตัวอย่างที่ดี เคารพกฎระเบียบ

12. (การประเมิน) การกระทำในข้อใดควรให้การสนับสนุน ในการใช้งานอินเทอร์เน็ต
- ก. โปสภาพลามกอนาจารเป็นประจำ
 - ข. อัปเดตข่าวสารความรู้ใหม่ ๆ เป็นประจำ
 - ค. ส่งไวรัสคอมพิวเตอร์เข้าสู่ระบบเป็นประจำ
 - ง. ก๊อปปี้แผ่นเกม เพลง ภาพยนต์ใหม่ ๆ อยู่เสมอ
13. (การวิเคราะห์) ต่อไปนี้เป็นทักษะการรักษาข้อมูลส่วนตัว ยกเว้น ข้อใด
- ก. ปู้กปู้กตั้งรหัสผ่านบนหน้าจอสมาร์ทโฟน
 - ข. แต่งโม้ไม่เคยโพสรื่องส่วนตัวแบบสาธารณะบนที่สำคัญ Facebook
 - ค. เอเจเช็คอินบน Facebook ทุกครั้งเวลาที่กลับถึงบ้านไปได้
 - ง. ไม่ใช้ wifi สาธารณะเวลาต้องกรอกข้อมูลส่วนตัว
14. (ความรู้ความจำ) ข้อใดคือ รอยเท้าดิจิทัล หรือ Digital Footprint
- ก. การเดินไปในทุกสถานที่
 - ข. รองเท้ากีฬา
 - ค. ข้อความ รูปภาพ สิ่งต่าง ๆ ที่เราเขียนไว้ใน Social Media
 - ง. ถูกทุกข้อ
15. (การนำไปใช้) ข้อใดต่อไปนี่ไม่ควรเปิดเผยแก่ผู้อื่น เพื่อป้องกันการละเมิดสิทธิความเป็นส่วนตัว
- ก. หมายเลขบัตรประชาชน
 - ข. ชื่อเล่น
 - ค. รูปถ่าย
 - ง. เพศ
16. (การประเมิน) ข้อใดเป็นการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลที่ไม่ปลอดภัย
- ก. ไม่ควรเปิดเผยข้อมูลส่วนตัว
 - ข. ไม่ควรโอนเงินให้ใครอย่างเด็ดขาด
 - ค. ไม่ส่งหลักฐานส่วนตัวของตนเองและคนในครอบครัวให้ผู้อื่น
 - ง. ไม่ออกจากระบบหลังใช้งานอินเทอร์เน็ตที่เครื่องสาธารณะ
17. (การวิเคราะห์) ข้อใด ถือว่าเป็นการรักษาความปลอดภัยทางด้านเทคโนโลยีสารสนเทศที่เหมาะสม
- ก. ล็อคหน้าจอคอมพิวเตอร์ (lock screen) ทุกครั้ง เมื่อไม่อยู่โต๊ะ
 - ข. ตั้งรหัสผ่านด้วยข้อความ/อักขระที่ยาว และจดจำได้ยาก
 - ค. จดรหัสผ่านของตนเอง และติดไว้ที่ Keyboard เพื่อป้องกันการหลงลืม
 - ง. ให้ระบบช่วยจดจำชื่อและรหัสผ่านของท่านไว้ (Remember me) เพื่อป้องกันการหลงลืม

18. (การนำไปใช้) ข้อใดคือมารยาทที่ดีในการใช้อีเมล
- ก. ชิดเส้นใต้และทำตัวหนาที่ข้อความเกริ่นนำ
 - ข. ใช้ภาษาที่แสดงความเป็นกันเองให้มากที่สุดกับทุกคน
 - ค. ระบุชื่อ ข้อมูลระดับตัวตนจริงของผู้ส่งอีเมลให้ถูกต้อง
 - ง. แนบข้อความโฆษณาสินค้า หรือร้านค้าที่ทำอีเมลทุกครั้ง
19. (การวิเคราะห์) ข้อมูลส่วนตัวประเภทใดต่อไปนี่ที่เราต้องคิดก่อนที่จะแชร์ในโลกออนไลน์
- ก. ชื่อ-นามสกุลจริง
 - ข. อาหารที่น้องหมาที่บ้านชอบ
 - ค. กีฬาที่ชอบเล่น
 - ง. หนังสือที่ชอบอ่าน
20. (การประเมิน) ข้อใดเป็นสิ่งที่ต้องตระหนักถึงในการยอมรับอัตลักษณ์ของบุคคลอื่นบนโลกออนไลน์
- ก. ฐานะทางสังคม
 - ข. ฐานะทางเศรษฐกิจ
 - ค. ความสามารถในการเลือกใช้สื่อ
 - ง. คุณค่าและความแตกต่างระหว่างบุคคล
21. (การนำไปใช้) คนแปลกหน้ามาขออีเมลโทรศัพท์และขอทราบรหัสผ่านเพื่อปลดล็อค ควรบอกหรือไม่
- ก. ไม่ให้มันเป็นข้อมูลความลับส่วนตัว
 - ข. ให้เพราะเขาจะได้ใช้โทรศัพท์ได้
 - ค. ให้เพราะเขามีฐานะสำคัญ
 - ง. ให้ให้เพราะเราสามารถให้ทุกคนดูได้
22. (การประเมิน) ข้อใดต่อไปนี้เป็นตัวอย่างของการช่วยเหลือและให้กำลังใจแบบเพื่อนช่วยเพื่อน?
- ก. หมอช่วยเหลือผู้ป่วยเด็ก
 - ข. ครูช่วยนักเรียนที่มีปัญหาที่บ้าน
 - ค. น้องฟ้าเข้าบำบัดจากนักจิตวิทยา
 - ง. เด็กสร้างคลิปวิดีโอเพื่อให้คำแนะนำช่วยคนที่ป่วยเหมือนเขา
23. (การวิเคราะห์) ทำไมควรดูให้แน่ใจก่อนที่จะโพสต์รูปของคนอื่นลงบนโซเชียลมีเดีย?
- ก. มีผู้ติดตามไม่เยอะและไม่คุ้มค่ารูปยังไม่ได้แต่งจึงยังไม่ควรโพสต์รูปนั้น
 - ข. คนในรูปอาจไม่ยอมให้คนอื่นเห็น
 - ค. เราไม่ได้อยู่ในรูปอาจทำให้เพื่อนสับสนได้
 - ง. โพสต์รูปไปเถอะ คงไม่เป็นไรหรอก

24. (การประเมิน) สถานการณ์ต่อไปนี้เป็นตัวอย่งการแสดงความเข้าใจเข้าใจบนโลกดิจิทัล?
- ก. เด็กผู้ชายที่ป่วยคันหาอาการของโรคของเขาออนไลน์
 - ข. เด็กหญิงส่งรูปตัวเองไปให้ครอบครัวในกลุ่มแชท
 - ค. คอมเมนต์ในโพสต์วิดีโอของคนทีเพิ่งหายป่วยว่าอย่าหักโหมร่างกายมากนัก
 - ง. โพสต์รูปหน้าอายุของเพื่อนลงบนโซเชียลมีเดียและใส่ไอโมจิรูปหัวเราะได้ภาพ
25. (การประเมิน) พี่ชัชชาโพสต์ข้อความว่าร้ายน้องเจนเปิดเผยความลับของน้องเจนลงใน Facebook ถือว่าผิดมารยาทในการใช้อินเทอร์เน็ตหรือไม่ เพราะเหตุใด
- ก. ผิด เพราะเป็นการใช้คอมพิวเตอร์ทำร้าย หรือละเมิดสิทธิผู้อื่น
 - ข. ผิด เพราะเป็นการสร้างหลักฐานที่เป็นเท็จ
 - ค. ไม่ผิด เพราะไม่ได้เป็นการทำร้าย
 - ง. ใคร ไม่ผิด เพราะถือเป็นสิทธิส่วนบุคคล
26. (การวิเคราะห์) ข้อใดไม่ใช่รูปแบบการกลั่นแกล้งในโลกออนไลน์
- ก. การแอบบันทึกภาพของเพื่อนแบบหลุคๆ
 - ข. การลบหรือบล็อกเพื่อนออกจากห้องสนทนาออนไลน์
 - ค. การเฝ้าติดตามเพื่อนบนโลกออนไลน์
 - ง. ส่งข้อความทีให้ การหยิบของเพื่อนไปใช้โดยไม่ได้รับอนุญาต
27. (การวิเคราะห์) ข้อใดเป็นไม่แนวทางการรับมือกับปัญหาภัยคุกคามทางไซเบอร์
- ก. เฉยใจหน้า
 - ข. ใช้ความรุนแรงแก้ปัญหา
 - ค. หลีกเลี้ยง
 - ง. เบี่ยงเบนความสนใจ
28. (การนำไปใช้) นักเรียนเห็นเพื่อนโพสต์สปอยล์หนัง นักเรียนโมโหมากเพราะยังไม่ได้ดู นักเรียนจึงจัดการด้วยวิธีใด...
- ก. Inbox ไปบอกเพื่อนตรงๆว่าทำแบบนี้มันไม่ดีนะ
 - ข. แคปจอไปประจานแล้วบอกให้เพื่อนคนอื่น unfriend ให้หมด
 - ค. แชร์ต่อไปเลยทุกคนจะได้ถูกสปอยล์อย่างเท่าเทียม
 - ง. Inbox ไปบอกเพื่อนตรงๆว่าลบก่อนได้ไหม เรายังไม่ได้ดู
29. (เข้าใจ) นักเรียนเห็นสเตตัสเพื่อนที่กำลังตัดพ้อและเครียดเรื่องหน้าที่การงานนักเรียนจะเข้าไปคอมเมนต์ว่าอย่างไร ..
- ก. เปลี่ยนงานเลยสิรออะไร
 - ข. อ่อนแอก็แพ้ไป
 - ค. นัดเจอๆ เดี่ยวเป็นที่ปรึกษาให้พี่ผ่านมาแล้ว
 - ง. ไม่ต้องสนใจ เดี่ยวเพื่อนเราก็ก้าวไปได้เองแหละ

30. (การวิเคราะห์) สถาบันใดมีบทบาทสำคัญที่สุดในการสร้างความเข้มแข็งทางด้านจิตใจ

ก. สถาบันครอบครัว

ข. สถาบันการศึกษา

ค. สถาบันสังคม

ง. สถาบันศาสนา

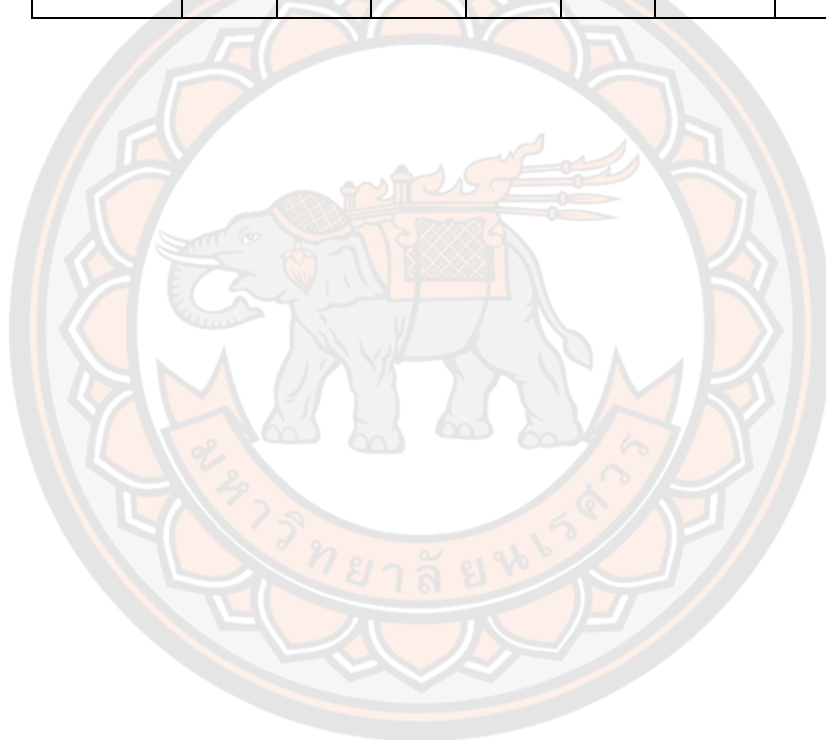


ภาคผนวก ข ผลการประเมินความสอดคล้องของข้อสอบตามแนวคิด Cyber Friendly School Program โดยผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 คน

ข้อที่	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ					IOC	แปลผล
	1	2	3	4	5		
1	1	+1	+1	1	1	1.00	ใช้ได้
2	1	+1	+1	1	1	1.00	ใช้ได้
3	1	+1	+1	-1	1	0.60	ใช้ได้
4	1	+1	+1	1	1	1.00	ใช้ได้
5	1	+1	+1	1	1	1.00	ใช้ได้
6	-1	+1	+1	-1	1	0.20	ตัดทิ้ง
7	1	+1	+1	1	1	1.00	ใช้ได้
8	1	+1	+1	1	1	1.00	ใช้ได้
9	1	+1	+1	1	1	1.00	ใช้ได้
10	1	+1	+1	1	1	1.00	ใช้ได้
11	-1	+1	+1	-1	1	0.20	ตัดทิ้ง
12	-1	+1	+1	-1	1	0.20	ตัดทิ้ง
13	-1	+1	+1	-1	1	0.20	ตัดทิ้ง
14	1	+1	+1	1	1	1.00	ใช้ได้
15	1	+1	+1	1	-1	1.00	ใช้ได้
16	-1	+1	+1	-1	1	0.20	ตัดทิ้ง
17	1	+1	+1	1	1	1.00	ใช้ได้
18	1	+1	+1	1	1	1.00	ใช้ได้
19	1	+1	+1	1	1	1.00	ใช้ได้
20	1	+1	+1	1	1	1.00	ใช้ได้
21	1	+1	+1	-1	1	0.60	ใช้ได้
22	-1	+1	+1	-1	1	0.20	ตัดทิ้ง
23	1	+1	+1	1	1	1.00	ใช้ได้
24	1	+1	+1	1	0	0.80	ใช้ได้
25	1	+1	+1	1	1	1.00	ใช้ได้

ข้อที่	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ					IOC	แปลผล
	1	2	3	4	5		
26	1	+1	+1	1	0	0.80	ใช้ได้
27	1	+1	+1	1	1	1.00	ใช้ได้
28	-1	+1	+1	-1	1	0.20	ตัดทิ้ง
29	-1	+1	+1	-1	1	0.20	ตัดทิ้ง
30	1	+1	+1	1	1	1.00	ใช้ได้
31	1	+1	+1	1	1	1.00	ใช้ได้
32	1	+1	+1	1	1	1.00	ใช้ได้
33	-1	+1	+1	-1	1	0.20	ตัดทิ้ง
34	1	+1	+1	1	0	0.80	ใช้ได้
35	1	+1	+1	1	1	1.00	ใช้ได้
36	1	+1	+1	-1	1	0.60	ใช้ได้
37	1	+1	+1	1	1	1.00	ใช้ได้
38	1	+1	+1	1	1	1.00	ใช้ได้
39	-1	+1	+1	-1	1	0.20	ตัดทิ้ง
40	1	+1	+1	1	1	1.00	ใช้ได้
41	1	+1	+1	1	-1	0.60	ใช้ได้
42	1	+1	+1	1	1	1.00	ใช้ได้
43	1	+1	+1	1	1	1.00	ใช้ได้
44	1	+1	+1	1	1	1.00	ใช้ได้
45	1	+1	+1	1	1	1.00	ใช้ได้
46	1	+1	+1	1	1	1.00	ใช้ได้
47	1	+1	+1	1	1	1.00	ใช้ได้
48	1	+1	+1	1	1	1.00	ใช้ได้
49	1	+1	+1	1	1	1.00	ใช้ได้
50	1	+1	+1	1	1	1.00	ใช้ได้
51	1	+1	+1	1	1	1.00	ใช้ได้
52	1	+1	+1	1	1	1.00	ใช้ได้
53	1	+1	+1	1	1	1.00	ใช้ได้

ข้อที่	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ					IOC	แปลผล
	1	2	3	4	5		
54	1	+1	+1	1	1	1.00	ใช้ได้
55	1	+1	+1	1	1	1.00	ใช้ได้
56	1	+1	+1	1	1	1.00	ใช้ได้
57	1	+1	+1	1	1	1.00	ใช้ได้
58	1	+1	+1	-1	-1	0.20	ตัดทิ้ง
59	1	+1	+1	1	1	1.00	ใช้ได้
60	-1	+1	+1	-1	0	0.00	ตัดทิ้ง



ภาคผนวก ญ แบบประเมินความสอดคล้องของแบบประเมินตนเอง

เรื่อง ความเห็นอกเห็นใจในโลกดิจิทัล สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

คำชี้แจง

แบบประเมินฉบับนี้ใช้สำหรับผู้เชี่ยวชาญประเมินความสอดคล้องของแบบประเมินความเห็นอกเห็นใจในโลกดิจิทัล สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น แบ่งเป็น 2 ตอน

ตอนที่ 1 ความสอดคล้องของแบบประเมินความเห็นอกเห็นใจในโลกดิจิทัล สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น กรุณาเขียนเครื่องหมาย ✓ ลงในช่อง ระดับความสอดคล้องตามความคิดเห็นของท่าน

ตอนที่ 2 ความคิดเห็นทั่วไปเกี่ยวกับแบบประเมินความเห็นอกเห็นใจในโลกดิจิทัล สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น และโปรดระบุข้อความลงในช่องว่าง

ความเห็นอกเห็นใจในโลกดิจิทัล (Digital Empathy) ความสามารถในการรับรู้และตอบสนองต่อความคิดและความรู้สึกของผู้อื่นเสมือนว่าเรากำลังเผชิญเหตุการณ์เดียวกับบุคคลนั้นในโลกเสมือนจริง เป็นทักษะที่ช่วยให้เราใช้เทคโนโลยีอย่างมีจริยธรรม และสร้างสรรค์สังคมทั้งออนไลน์และออฟไลน์ให้ดีขึ้น ซึ่งประกอบด้วย 3 องค์ประกอบ คือ ความเห็นอกเห็นใจด้านความคิด (Cognitive Empathy) ความเห็นอกเห็นใจด้านอารมณ์ (Affective Empathy) และความเห็นอกเห็นใจด้านพฤติกรรม (Behavioral Empathy)

1. ความเห็นอกเห็นใจด้านความคิด (Cognitive Empathy) เป็นพฤติกรรมตามความสามารถทางความคิดของบุคคลที่จะสามารถเข้าใจมุมมองและทัศนคติของผู้อื่น โดยการสวมบทบาททางความคิดหรือมองในมุมมองของผู้อื่นได้อย่างถูกต้องและแม่นยำ

2. ความเห็นอกเห็นใจด้านอารมณ์ (Affective Empathy) คือความสามารถในการร่วมรับรู้อารมณ์และไวต่อความรู้สึกของผู้อื่น เป็นการแบ่งปันประสบการณ์ทางอารมณ์ของผู้อื่นโดยมีปฏิกิริยาตอบสนองที่เหมาะสม และแสดงออกว่าสามารถเข้าใจได้ว่าผู้อื่นแตกต่างจากตนเอง

3. ความเห็นอกเห็นใจด้านพฤติกรรม (Behavioral Empathy) คือ ความสามารถในการถ่ายทอดและการแสดงออกที่ตอบสนองถึงความรู้สึกนึกคิดและความต้องการของบุคคลอื่นที่แสดงออกในสถานการณ์ต่าง ๆ โดยการแสดงออกให้เห็นถึงความเข้าอกเข้าใจบุคคลอื่นอย่างเหมาะสมในลักษณะของภาษาพูดหรือภาษากาย รวมถึงการให้ความช่วยเหลือบุคคลอื่นในสถานการณ์ที่จำเป็น

สำหรับเกณฑ์การประเมินระดับความเห็นอกเห็นใจในโลกดิจิทัล สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นนั้นผู้วิจัยใช้มาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ ตามแบบประเมินที่ใช้เป็นต้นแบบแบ่งเป็น

ไม่จริง	หมายถึง ข้อความนั้นไม่ตรงกับข้อเท็จจริงของนักเรียน
ค่อนข้างไม่จริง	หมายถึง ข้อความนั้นค่อนข้างไม่ตรงกับข้อเท็จจริงของนักเรียน
ค่อนข้างจริง	หมายถึง ข้อความนั้นค่อนข้างตรงกับข้อเท็จจริงของนักเรียน
จริง	หมายถึง ข้อความนั้นตรงกับข้อเท็จจริงของนักเรียน
จริงที่สุด	หมายถึง ข้อความนั้นตรงกับข้อเท็จจริงของนักเรียนที่สุด

ซึ่งข้อความที่สร้างมียู่ 2 ลักษณะ คือ ข้อความทางบวกและข้อความทางลบ โดยมีเกณฑ์การให้คะแนน ดังต่อไปนี้

ข้อความทางบวก หรือ (+)	ข้อความทางลบ หรือ (-)
5 หมายถึง จริงที่สุด	1 หมายถึง จริงที่สุด
4 หมายถึง จริง	2 หมายถึง จริง
3 หมายถึง ค่อนข้างจริง	3 หมายถึง ค่อนข้างจริง
2 หมายถึง ค่อนข้างไม่จริง	4 หมายถึง ค่อนข้างไม่จริง
1 หมายถึง ไม่จริง	5 หมายถึง ไม่จริง

ตอนที่ 1 การประเมินความสอดคล้องของของแบบประเมินความเห็นอกเห็นใจในโลกดิจิทัล สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

คำชี้แจง โปรดพิจารณาและแสดงความคิดเห็นสำหรับเป็นแนวทางในการปรับปรุงแก้ไขข้อคำถามของวัดความเห็นอกเห็นใจในโลกดิจิทัล สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น กรุณาเขียนเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องระดับความสอดคล้องตามความคิดเห็นของท่าน ซึ่งมี 3 ระดับ คือ

ให้คะแนน	+1	เมื่อแน่ใจว่ามีความเหมาะสม
ให้คะแนน	0	เมื่อไม่แน่ใจว่ามีความเหมาะสม
ให้คะแนน	-1	เมื่อแน่ใจว่าไม่มีความเหมาะสม

ข้อที่	รายการประเมิน	ความสอดคล้อง		
		+1	0	-1
ความเห็นอกเห็นใจด้านความคิด (Cognitive Empathy)				
1	ฉันไม่เข้าใจว่าทำไมเพื่อนต้องวิตกกังวลเมื่อถูกเอาภาพถ่ายไปตัดต่อ (-)			

ข้อที่	รายการประเมิน	ความสอดคล้อง		
		+1	0	-1
2	ฉันเข้าใจเมื่อเพื่อนกังวลเพียงเพราะไม่สามารถรับมือกับข่าวปลอม (Fake news) เช่น ข่าวโลกจะแตกภายใน 7 วันได้ หรือได้รับข้อความลวงโซที่ระบุในตอนท้ายว่าถ้าไม่ส่งต่อให้ผู้อื่นจะต้องตายภายใน 7 วัน (+)			
3	ฉันเข้าใจเมื่อมีผู้อื่นมาแสดงความคิดเห็นในสิ่งที่ฉันโพสต์ถึงแม้ว่าฉันจะไม่เห็นด้วยกับความคิดนั้นก็ตาม (+)			
4	ฉันเข้าใจว่าเป็นเรื่องปกติเมื่อมีคนแปลกหน้าพยายามส่งข้อความมาตีสนิท (-)			
5	ฉันเข้าใจในมุมมองของเพื่อนเมื่อเพื่อนถูกคนอื่นสร้างกลุ่มไลน์นิินทาและวิพากษ์วิจารณ์ด้วยถ้อยคำหยาบคาย (+)			
6	ฉันเข้าใจเมื่อเห็นเพื่อนเครียดเมื่อได้รับข้อความข่มขู่เอาเงิน (+)			
7	ฉันคิดว่าการคอมเมนต์ขี้ด้อยเรื่องรูปร่างหน้าตาของผู้อื่นในโลกโซเชียลเป็นเรื่องปกติ (-)			
8	ฉันไม่เข้าใจว่าทำไมเพื่อนต้องร้องไห้เมื่อถูกคนอื่นเอาภาพถ่ายไปแอบอ้างเป็นตนเอง (-)			
9	ฉันคิดว่าการร้องไห้เพราะถูกลบออกจากไลน์กลุ่มเป็นเรื่องตลก (-)			
10	ฉันเข้าใจได้ว่าทำไมเพื่อนรู้สึกไม่พอใจเมื่อถูกโพสต์ประจานในโลกออนไลน์ (+)			
ความเห็นอกเห็นใจด้านอารมณ์ (Affective Empathy)				
1	ฉันเห็นใจเมื่อเพื่อนถูกนำชื่อผู้ปกครองมาเผยแพร่และส่งต่อในไลน์ (+)			
2	ฉันปลอบใจให้เพื่อนคลายความโกรธเมื่อเพื่อนถูกเอารูปภาพไปตัดต่อ (+)			
3	ฉันสงสารเมื่อเพื่อนถูกแอบถ่ายภาพผลการเรียนแล้วส่งต่อในกลุ่มไลน์ของห้องเรียน (+)			
4	ฉันสามารถเข้าใจได้ว่าคนที่ได้ข้อความล้อเลียนเรื่องรูปร่างหน้าตา รู้สึกอย่างไร (+)			

ข้อที่	รายการประเมิน	ความสอดคล้อง		
		+1	0	-1
5	ฉันไม่ชอบเมื่อเห็นเพื่อนหรือผู้อื่นถูกคอมเมนต์หรือโพสต์ล้อเลียนรสนิยมทางเพศ (+)			
6	ฉันรำคาญเมื่อเห็นเพื่อนร้องไห้เพราะถูกคนอื่นแอบถ่ายภาพตอนทำท่าทางน่าเกลียดแล้วส่งต่อในกลุ่มไลน์ (-)			
7	ฉันรู้สึกอารมณ์เสียเมื่อเห็นเพื่อนนั่งร้องไห้เพราะถูกลบออกจากกลุ่มไลน์ (-)			
8	ฉันตลกเมื่อเห็นเพื่อนแสดงออกทางความเครียดเพราะถูกลบออกจากกลุ่มไลน์ (-)			
9	ฉันเห็นใจเพื่อนที่ถูกแจ้งรายงานเฟซบุ๊กจนถูกระงับการใช้งาน (+)			
10	ฉันเข้าใจความรู้สึกของเพื่อนที่ถูกด่าทอในโลกโซเชียล (+)			
ความเห็นอกเห็นใจด้านพฤติกรรม (Behavioral Empathy)				
1	ฉันชอบพิมพ์ข้อความหรือส่งสติ๊กเกอร์ก่อกวนขณะผู้อื่นกำลังคุยแชทกัน (-)			
2	ฉันส่งคำขอจากเกมไปให้เพื่อนทุกคนในเฟซบุ๊ก (-)			
3	ฉันจะโพสต์คำกล่าวคำชมเชยและร่วมยินดีด้วยเสมอ เมื่อมีเพื่อนในโลกโซเชียลทำคุณงามความดี (+)			
4	ฉันชอบทำให้ผู้อื่นเข้าใจผิด โดยเอารูปของผู้อื่นมาใช้ในโลกโซเชียลโดยไม่ระบุแหล่งที่มา (-)			
5	ฉันพูดปลอบใจเมื่อเห็นเพื่อนร้องไห้เพราะถูกคนอื่นเอาภาพถ่ายไปแอบอ้างเป็นตนเอง (+)			
6	ฉันจะปิดบังใบหน้าของผู้อื่นที่ฉันไม่รู้จักก่อนโพสต์รูปหรือวิดีโอ (+)			
7	ฉันขออนุญาตเพื่อนหรือผู้อื่น ก่อนนำภาพที่มีใบหน้าของพวกเขาปรากฏอยู่ไปใช้ในโลกโซเชียล (+)			
8	ฉันพิมพ์ข้อความแนะนำตัวเองก่อนเสมอ เมื่อต้องแชทคุยกับผู้อื่นเป็นครั้งแรก (+)			

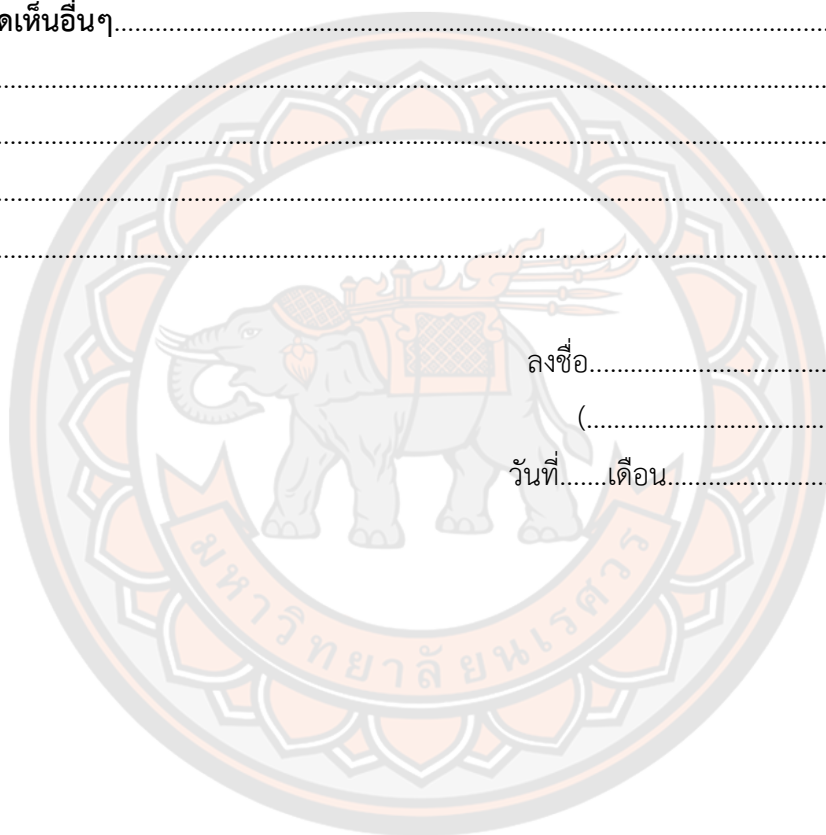
ข้อที่	รายการประเมิน	ความสอดคล้อง		
		+1	0	-1
9	ฉันชอบคุยเล่นกับเพื่อน ในเรื่องอื่นที่ไม่เกี่ยวข้องกับการเรียน ในไลน์กลุ่มวิชาเรียน (-)			
10	ฉันชอบกดส่งอีโมจิหรือสติ๊กเกอร์ที่มีความหมายหลายแง่มุม เพื่อให้เกิดความสับสน (-)			

ความคิดเห็นอื่นๆ.....

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน

(.....)

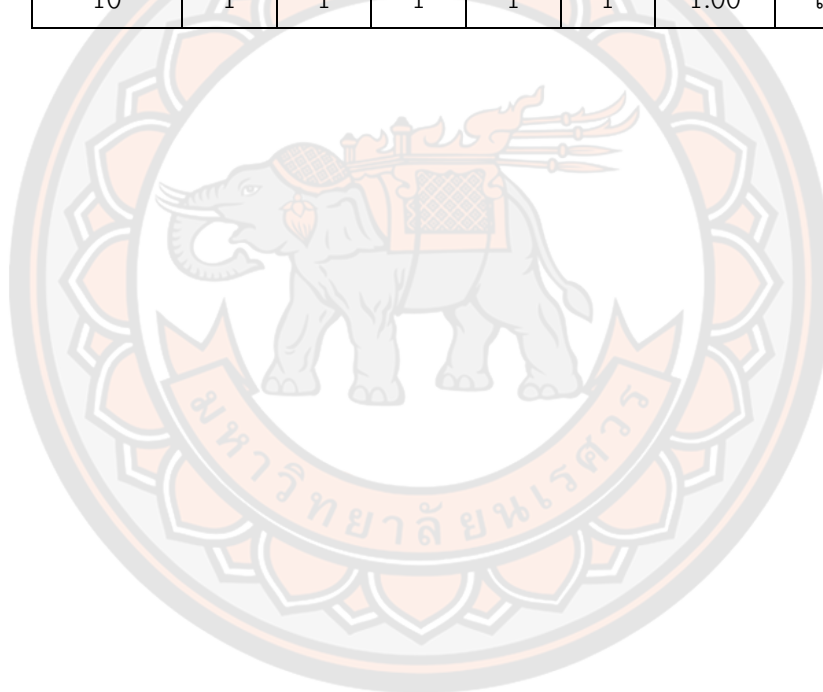
วันที่.....เดือน.....พ.ศ.....



ภาคผนวก ก ผลการประเมินความสอดคล้องของแบบวัดความเห็นอกเห็นใจในโลกดิจิทัล
สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โดยผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 คน

ข้อที่	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ					IOC	แปลผล
	1	2	3	4	5		
ความเห็นอกเห็นใจด้านความคิด (Cognitive Empathy)							
1	1	1	1	1	1	1.00	ใช้ได้
2	1	1	1	1	1	1.00	ใช้ได้
3	1	1	1	1	1	1.00	ใช้ได้
4	1	1	1	1	1	1.00	ใช้ได้
5	1	1	1	1	1	1.00	ใช้ได้
6	1	1	1	1	1	1.00	ใช้ได้
7	1	1	1	1	1	1.00	ใช้ได้
8	1	1	1	1	1	1.00	ใช้ได้
9	1	1	1	1	1	1.00	ใช้ได้
10	1	1	1	1	1	1.00	ใช้ได้
ความเห็นอกเห็นใจด้านอารมณ์ (Affective Empathy)							
1	1	1	1	1	1	1.00	ใช้ได้
2	1	1	1	-1	1	0.60	ใช้ได้
3	1	1	1	1	-1	1.00	ใช้ได้
4	1	1	1	1	1	1.00	ใช้ได้
5	1	1	1	1	1	1.00	ใช้ได้
6	1	1	1	1	1	1.00	ใช้ได้
7	1	1	1	-1	0	0.40	ตัดทิ้ง
8	1	1	1	-1	1	0.60	ใช้ได้
9	1	1	1	1	1	1.00	ใช้ได้
10	1	1	1	1	1	1.00	ใช้ได้
ความเห็นอกเห็นใจด้านพฤติกรรม (Behavioral Empathy)							
1	1	1	1	1	1	1.00	ใช้ได้
2	1	1	1	1	1	1.00	ใช้ได้

ข้อที่	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ					IOC	แปลผล
	1	2	3	4	5		
3	1	1	1	1	1	1.00	ใช้ได้
4	1	1	1	1	1	1.00	ใช้ได้
5	1	1	1	1	1	1.00	ใช้ได้
6	1	1	1	-1	0	0.40	ตัดทิ้ง
7	1	1	1	1	1	1.00	ใช้ได้
8	1	1	1	1	1	1.00	ใช้ได้
9	1	1	1	1	1	1.00	ใช้ได้
10	1	1	1	1	1	1.00	ใช้ได้



ภาคผนวก ก แบบสอบถามความคิดเห็นที่มีต่อหลักสูตรฝึกอบรมตามแนวคิด Cyber Friendly School Program เพื่อเสริมสร้างความเห็นอกเห็นใจในโลกดิจิทัล สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

แบบสอบถามฉบับนี้สอบถามความคิดเห็นของนักเรียนเกี่ยวกับการเรียนการสอนต่อหลักสูตร ฝึกอบรมตามแนวคิด Cyber Friendly School Program เพื่อเสริมสร้างความเห็นอกเห็นใจ ในโลกดิจิทัลสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น มีรายละเอียดดังนี้

- ตอนที่ 1 ด้านเนื้อหาสาระ
- ตอนที่ 2 ด้านกิจกรรมการเรียนการสอน
- ตอนที่ 3 ด้านสื่อการเรียนรู้
- ตอนที่ 4 ด้านการวัดและประเมินผล
- ตอนที่ 5 ด้านบรรยากาศในการเรียนรู้
- ตอนที่ 6 ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

คำชี้แจง ขอให้นักเรียนตอบแบบสอบถามนี้ โดยระบุข้อความ และเขียนเครื่องหมาย ✓ ในช่องที่ตรงกับความคิดเห็นของนักเรียนมากที่สุด

รายการที่สอบถาม	ระดับความคิดเห็น				
	5 มากที่สุด	4 มาก	3 ปานกลาง	2 น้อย	1 น้อยที่สุด
ตอนที่ 1 ด้านเนื้อหาสาระ					
1. เนื้อหามีความแปลกใหม่น่าสนใจ					
2. เนื้อหาสอดคล้องกับความต้องการของนักเรียน					
3. นักเรียนสามารถนำความรู้จากเนื้อหาที่เรียนไปใช้ประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้					
ตอนที่ 2 ด้านกิจกรรมการเรียนการสอน					
1. กิจกรรมการเรียนการสอนเปิดโอกาสให้นักเรียนได้แสดงความคิดเห็น					

รายการที่สอบถาม	ระดับความคิดเห็น				
	5 มาก ที่สุด	4 มาก	3 ปาน กลาง	2 น้อย	1 น้อย ที่สุด
2. กิจกรรมการสอนมีความสนใจทำให้เกิดความกระตือรือร้น					
3. กิจกรรมการเรียนการสอนมีกรณีศึกษาให้นักเรียนได้เรียน					
ตอนที่ 2 ด้านกิจกรรมการเรียนการสอน					
4. กิจกรรมการเรียนการสอนทำให้นักเรียนมีความเห็นอกเห็นใจในโลกดิจิทัล					
5. กิจกรรมการเรียนการสอนทำให้นักเรียนตระหนักในผลกระทบของการระรานทางไซเบอร์					
ตอนที่ 3 ด้านสื่อการเรียนรู้					
1. ใช้สถานการณ์ที่เกิดขึ้นจริงเป็นกรณีศึกษา					
2. สื่อการเรียนรู้มีความน่าสนใจและทำให้นักเรียนเกิดความเห็นอกเห็นใจในโลกดิจิทัล					
ตอนที่ 4 ด้านการวัดและประเมินผล					
1. ครูผู้สอนวัดและประเมินผลด้วยการให้นักเรียนปฏิบัติ					
2. ครูผู้สอนวัดและประเมินผลหลายวิธี					
ตอนที่ 5 ด้านบรรยากาศในการเรียนรู้					
1. การบรรยากาศในการเรียนทำให้นักเรียนรู้สึกผ่อนคลาย ไม่เคร่งเครียด					
2. การเรียนในหน่วยการเรียนรู้ทำให้นักเรียนมีความสุข ในการเรียน					
3. ครูผู้สอนดูแลเอาใจใส่นักเรียนอย่างดี					

ตอนที่ 6 ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

.....

.....

.....

.....

